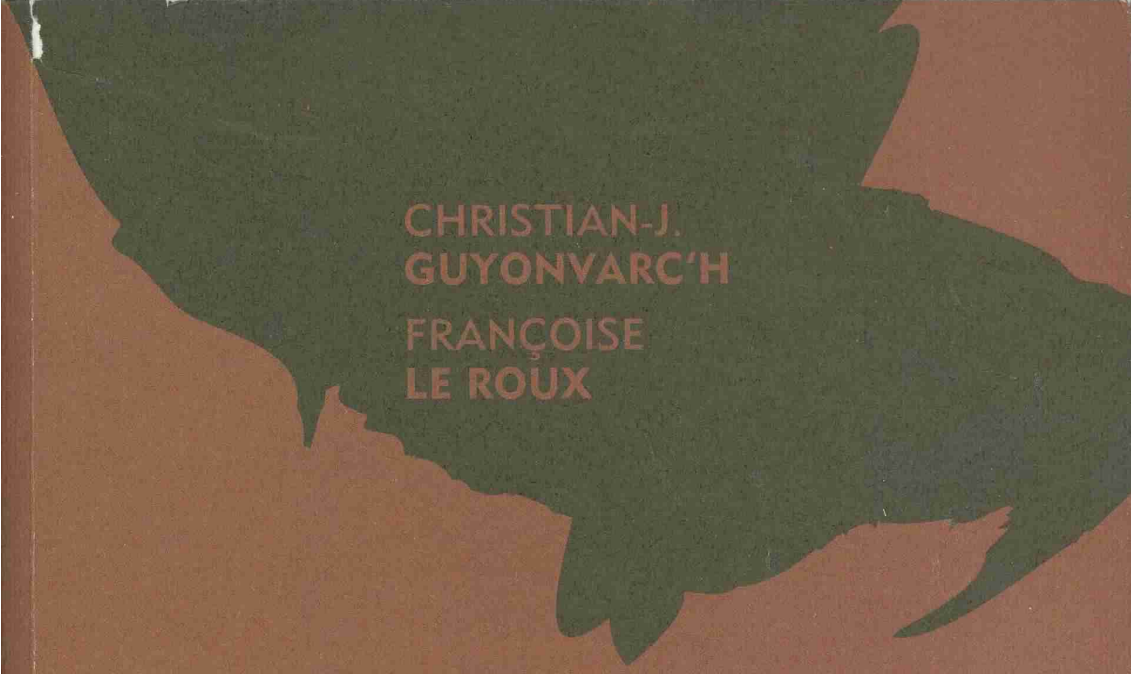


CHRISTIAN-J.
GUYONVARC'H
FRANÇOISE
LE ROUX

LOS DRUIDAS

PRÓLOGO
MARCO V. GARCÍA QUINTELA
LAURENT PLANCHAIS-LAGATU

ABADA EDITORES

CHRISTIAN-J. GUYONVARC'H
FRANÇOISE LE ROUX

Los druidas

prólogo
MARCO V. GARCÍA QUINTELA
LAURENT PLANCHAIS-LAGATU

revisión de la edición española
MARCO V. GARCÍA QUINTELA

traducción
JUAN MANUEL ORTIZ
JOSÉ LUIS SÁNCHEZ-SILVA

MADRID 2009
ABADA EDITORES
LECTURAS DE HISTORIA

LECTURAS
Serie Hª Antigua

OUVRAGE PUBLIÉ AVEC LE CONCOURS DU MINISTÈRE FRANÇAIS CHARGÉ DE LA CULTURE - CENTRE NATIONAL DU LIVRE.

OBRA PUBLICADA CON AYUDA DEL MINISTERIO FRANCÉS ENCARGADO DE LA CULTURA - CENTRO NACIONAL DEL LIBRO.

Título original: *Les Druides*

© Del Prólogo, sus autores, 2009

© ÉDILARGE S.A. / ÉDITIONS OUEST-FRANCE, Rennes 1986

© ABADA EDITORES, S.L., 2009
Calle del Gobernador 18
28014 Madrid
Tel.: 914 296 882
fax: 914 297 507
www.abadaeditores.com

diseño ESTUDIO JOAQUÍN GALLEGO

producción GUADALUPE GISBERT

ISBN 978-84-96775-42-8
depósito legal M-753-2009

preimpresión DALUBERT ALLÉ
impresión LAVEL

PRÓLOGO

Los estudios celtas, dos celtistas bretones y un libro

Marco V. García Quintela y Laurent Planchais-Lagatu*

Quien crea que este es un libro donde se desvelan los misterios del conocimiento esotérico de los druidas está equivocado y debe aspirar a satisfacer su curiosidad en otra dirección. Este es un libro escrito por un filólogo y por una historiadora de las religiones especialistas del mundo celta, que tratan de reunir y sistematizar la información disponible en la Antigüedad pero también, y sobre todo, en los textos insulares (irlandeses y galeses) de la Edad Media sobre los druidas. Además estos deben comprenderse, tal y como nos los presentan los textos clásicos y los testimonios medievales, como unos grandes intelectuales.

El libro pretende explicar cómo funcionan los druidas en el seno de la sociedad de la que emanan y a la que se deben con una singular particularidad: son intelectuales que por su estilo de pensamiento, probablemente heredado de un antiquísimo fondo indoeuropeo, no escribieron. Su excelencia intelectual se cifraba en su entrenada capacidad para memorizar ingentes cantidades de narrativas concernientes a todo tipo de cuestiones. Pero no se trataba de constituir una suerte de hombres-libro, como los imaginados por Ray Bradbury en *Fahrenheit 451*, el apren-

* MVGQ coordina el LPPP (IIT-USC) unidad asociada al LAr (IEGPS-CSIC); LP-L es historiador y editor de la obra de Ch.-J. Guyonvarc'h y F. Le Roux.

dizaje memorístico solo era el principio (es ahí donde César se equivocó; César, *Guerra de las Galias*, VI, 14) para construir una forma de excelencia intelectual que capacitaba a quienes la poseían para la dirección política – hablaban antes que el rey, actuando como sus consejeros –, el conocimiento del orden natural – *physiologoi* es como los describen los textos clásicos y eran también los médicos –, y el monopolio de las relaciones con los dioses mediante el sacrificio y el conocimiento de las historias de los dioses –cuya complejidad se muestra como la punta de un iceberg a través de la intrincada onomástica de los dioses celtas de la antigüedad que tanto desconciertan a los especialistas actuales. Ahora bien, cómo se puede explicar una forma intelectual que históricamente optó por renunciar a la escritura. El libro aborda la cuestión y no se trata de desentrañarla desde estas páginas.

En este prefacio intentaremos presentarlo explicando tres cosas. En primer lugar, el particular, y marginal lugar de los estudios celtas en el ámbito de los estudios humanísticos en España, seguidamente presentaremos a sus autores al lector español y, finalmente, nos detendremos en porqué este libro puede entenderse, también, como una introducción general a los estudios célticos entendidos como el estudio, sobre todo, de una particular forma de cultura e ideología.

1. El lugar de los estudios celtas

Vincent Megaw, uno de los grandes especialistas mundiales en arte celta, nos decía en 2006 cuando le preguntábamos por su escasa dedicación a los temas hispánicos «*Spain is different!*» Sin hacer demasiado caso de una expresión coincidente con la publicidad turística del país en los años sesenta, lo cierto es que en la Península Ibérica junto a una generalizada ausencia de una cultura material equivalente a las que en Europa Central se asocian con las culturas de Hallstatt o La Tène (aunque hay excepciones), se produce el singular hecho de que es la tierra donde se encuentran más textos celtas de la Antigüedad en la zona de la antigua Celtiberia en un flujo que no parece cesar desde hace algunos años[1].

1 Compilados por C. Jordán Cólera, *Celtibérico*. Zaragoza, PUZ, 2004. Versión inglesa en la red «Celtiberian», en http://www.uwm.edu/Dept/celtic/ekeltoi/volumes/vol6/6_17/jordan_6_17.pdf.

Pero lamentablemente los celtas, que existieron en la Antigüedad por más que toda una escuela de arqueólogos pretenda hacer propuestas explicativas de esas sociedades sin saberlo, tienen en nuestro mundo un destino semejante al que tuvieron en el pasado: son los eternos vencidos, los eternos derrotados... Naturalmente no se pueden comparar las batallas de Telamón o Alesia con un libro del arqueólogo John Collis[2], pero su efecto es similar considerando los cambios de época.

Una consecuencia de esta situación es la bajísima institucionalización de los estudios célticos en el ámbito académico. Es cierto que un sitio en la red muy importante[3], ofrece la lista de las instancias donde se desarrollan estudios célticos, pero no son tantas y ninguna en España. Todos los que en España se dedican a los estudios celtas han empezado por otro lado: algunos proceden del Inglés (Ramón Sainero, Fernando Alonso Romero), otros de la Historia Antigua (Francisco Marco, Gabriel Sopeña, Francisco J. González García, Marco V. García Quintela), de la Prehistoria (Martín Almagro Gorbea, Alberto Lorrio, Luis Berrocal-Rangel), o del Griego (Juan José Moralejo, Javier de Hoz, Juan Luis García Alonso, Eugenio Luján); curiosamente parte de los indoeuropeistas oficiales no tienen en su agenda el estudio específico del celta (la actual escuela de Salamanca). Es relevante que la única persona formada como celtista y con un prestigio internacional en ese campo de estudios bien asentado ocupa los últimos lugares del escalafón administrativo-universitario. Se trata de Patrizia de Bernardo que aunque ve con los dos ojos es la más alejada del trono académico. Por tanto la «academia celta» hispana está gobernada por tuertos, por amateurs voluntariosos que compensan con esfuerzo y dedicación la real inexistencia de esa academia. Este es un hecho del que deben extraerse las consecuencias precisas. Pero algo parecido ocurre, aminorado, en otros pagos.

Un irlandés que estudia antigüedades isleñas, arqueológicas, históricas, lingüísticas, es un estudioso de Irlanda, muchas veces lejano a cualquier consideración general sobre estudios celtas, lo mismo ocurre con frecuencia entre los eruditos galeses. En Francia la situación es penosa, la revista *Études Celtiques* apenas consigue sobrevivir, y ya es tradición que el puesto de Profesor de *Antiquités Nationales* en el *Collège de France* lo ocupan estudiosos para los que la relación entre galos y celtas en general es anec-

2 Véase *Celts: Origins, Myths and Inventions*. Stroud, Tempus, 2003

3 *Stichting A. G. van Hamel vor Keltische studies*: http://www.vanhamel.nl/keltische%20links.htm

dótica o irrelevante. En Bélgica pasa algo similar, aunque existe un Square Ambiorix en Bruselas.

Ocurre con excesiva frecuencia que se hace a esa pléyade de tuertos, a esos estudiosos dispersos entre disciplinas y ámbitos académicos diversos, culpables de dolosa afinidad con tonterías proferidas desde los cenáculos celtómanos. Es el recurso fácil de quienes desconocen el tema o fingen desconocerlo. Es cierto que bajo el nombre de los celtas se dicen cosas absurdas. Pero no más absurdas, por cierto, de las que en su momento se dijeron sobre los griegos o sobre los romanos: una corriente de estudios historiográficos así lo pone de relieve. Sin embargo nadie sensato afirma que los estudios clásicos actuales deban penalizarse debido a esos pecados. Pero es evidente que celtas, por un lado, y griegos y romanos, por otro, tuvieron en el pasado destinos diferentes y de esos destinos deriva, en la actualidad, el diverso grado de institucionalización de los estudios sobre esas tradiciones.

Es una cuestión abierta la conveniencia de denunciar desde la academia los excesos celtómanos. Gonzalo Ruíz Zapatero opta por hacerlo de forma incansable. Otros defendemos la oportunidad y la necesidad de los estudios célticos ante un aparente celtoescepticismo que, en realidad, solo cubre la ignorancia: pues nos dicen que celtas no hay... ¡después de no haberlos estudiado nunca! Por otro lado, es una crítica interesada afirmar que los estudios celtas acompañan el vaivén de los avatares políticos. Trabajos recientes muestran la existencia de celtómanos y celtoescépticos entre defensores de diversas orientaciones políticas y en distintos momentos históricos[4].

Lo cual no implica negar que al calor del desarrollo del estado de las autonomías en la España democrática se haya producido la explosión de un folclore identitario, ni que en esa explosión tengan su papel algunas manifestaciones celtómanas. Pero son minoritarias al lado de las omnispresentes «ferias medievales», con apoyo institucional relevante en muchas ocasiones. Amenidades populares que por lo demás florecen sin que se conozca la existencia de una sesuda corriente crítica que denuncie los excesos «medievalómanos» cometidos en tales desahogos: lo dicho, el destino de los celtas es, siempre, diferente.

4 F. J. González García, *Los Pueblos de la Galicia Céltica*, Madrid, Akal, 2007, pp. 9-130; A. González Ruibal, *Galaicos. Poder y comunicad en el Noroeste de la Península Ibérica (1200 a.C.-50 d.C.)*, 2 vols., La Coruña, *Brigantium 18-19*, 2006-2007, pp. I, 43-57.

Otra cuestión pertinente es la de la centralidad de arqueología para los estudios celtas cuando la arqueología no es central, mal que les pese a los arqueólogos. En efecto, un castro, un *hillfort* o un *oppidum*, es un castro, un *hillfort*, o un *oppidum*, lo excave un arqueólogo con ideas cercanas a los celtómanos a los celtoescépticos o, simplemente, porque le ha tocado. Cualquier yacimiento puede producir información valiosa en toda una serie de órdenes, concernientes sobre todo a los procesos sociales que llevan a la configuración de las formas de la cultura material. Pero sobre estas cuestiones el interrogante étnico aparece en última instancia, no puede ni debe ser axial. Los celtas, o cualquier otra forma de etnicidad, se ajusta a diferentes procesos sociales reflejados como tales arqueológicamente, sin que la cuestión de la identidad étnico-cultural esté en cuestión. Sucede que ciertos arqueólogos usan a los celtas como M. Jourdan la prosa: sin saberlo... Es su problema.

Contemplemos la situación desde otros pagos: tan griegos son los acarnianos o los focidios como los atenienses o los espartanos. Pero si observamos la arqueología de Fócide y de Atenas las diferencias son palmarias. Sin embargo, si se aplicase la receta que de hecho se aplica a los celtas, cualquier estudioso armado de una bien fundamentada epistemología crítica, de un sano realismo empírico, aderezado con un análisis historiográfico sobre qué se decía de los griegos en el siglo XVIII, nos explicaría la necesidad de obviar, o reconstruir, o deconstruir, o cualquier otra cosa, el concepto de «griego».

Cuando los embajadores atenienses se niegan a rendirse ante Jerjes presentan a Alejandro de Macedonia (el mediador que solicitaba esa rendición) el mundo griego «con su identidad etnica (en el sentido griego de *ethnos*) y de lengua, con su comunidad de santuarios y de sacrificios a los dioses, con usos y costumbres similares» (Heródoto VIII, 144, 2). Únicamente los santuarios pueden dejar una huella arqueológica de esta manifestación identitaria y, con todo, son de una extremada diversidad cuando los conocemos en su materialidad.

Así pues, mal que les pese a algunos arqueólogos, la arqueología no es la disciplina mejor armada para tratar estas cuestiones: la celticidad, como la romanidad o la helenidad, son cuestiones que se desenvuelven en los terrenos ideológico, lingüístico, cultural y religioso. Si un arqueólogo estudia esos temas tiene que saltar los límites de su disciplina para hacer otra cosa, lo cual puede ser útil además de legítimo. Por el contrario, si se adopta el referente disciplinar en sentido fuerte para, a partir de ahí, abordar la cuestión identitaria, el resultado es

necesariamente una posición crítica o escéptica ¿cómo no? Pero el problema en realidad es anterior, ¿por qué se pretende resolver desde la arqueología una cuestión para la que la arqueología no es la herramienta adecuada? Ningún escepticismo crítico de base arqueológica vale un céntimo contra *La Guerra de las Galias*, contra el hecho de que los romanos conocieron, combatieron y derrotaron a los celtas incesantemente durante 6 ó 7 siglos. Que el conocimiento de los romanos sobre los celtas debe, a su vez, cuestionarse desde una lectura crítica de los textos, por supuesto, pero sin llegar al absurdo de afirmar que romanos inventaron a los celtas para desarrollar sus carreras políticas o la literatura de la barbarie.

Ante este panorama lo más sensato, casi, es poner el contador a cero. Comenzar desde el principio, leer algunos textos que sirvan de correcta introducción al tema. Este es el lugar que puede ocupar el presente volumen. Pero antes de nada conozcamos a sus autores.

2. La obra de Le Roux y Guyonvarc'h

Si nos adentramos en el medio intelectual de donde proceden François Le Roux y Christian-J. Guyonvarc'h el panorama es mucho mejor, aunque también presenta sombras y el itinerario de nuestros autores no deja de ser intrincado.

Joseph Vendryes (1878-1960) el último gran celtista francés no consiguió acceder al prestigioso *Collège de France*[5]; desde el año 1934, cuando murió Joseph Loth, en esa institución no tiene una cátedra de céltico. Únicamente la cátedra denominada «des Antiquités nationales» se interesa por la huella celta en Francia, aunque tradicionalmente haya estado ocupada por estudiosos refractarios a ver relaciones entre los galos, los celtas «franceses», y sus parientes de otros horizontes. Hacia la mitad del siglo XX el estudiante de celta tenía como único recurso los doce volúmenes del *Cours de littérature celtique* de H. d'Arbois de Jubainville († 1910), algunos libros de G. Dottin († 1928), los cincuenta y un volúmenes de la *Revue celtique* o los primeros de los *Études celti-*

5 Institución fundada por Francisco I en el siglo XVI y desde entonces cima del sistema de investigación francés. Entre los sabios que han ocupado sus cátedras en décadas recientes figuran L. Febvre, F. Braudel, G. Dumézil, M. Foucault, J.-P. Vernant, P. Veyne...

ques fundados por Vendryes en 1936, pero cuyos números aparecían con cuentagotas.

Por entonces comenzaba a construirse la obra de Françoise Le Roux y Christian-J. Guyonvarc'h que, con el paso del tiempo alcanzó más de una docena de libros (cfr. el apéndice bibliográfico), una revista, *Ogam,* que tuvo continuidad entre 1948 y 1984, con su suplemento *Celticum* en el que aparecieron 25 volúmenes, centenares de artículos, capítulos de libro, recensiones y voces de enciclopedia en revistas francesas y extranjeras, proponiendo, en conjunto, una visión profundamente renovada de los celtas.

Todo comenzó el 26 de julio de 1948 con la aparición del primer número de *Ogam. Bulletin des amis de la Tradition celtique* editado por Pierre Le Roux (homónimo del profesor de céltico en la Universidad de Rennes), su hija Françoise Le Roux, Jean Piette y Gw. Berthou-Kerverzhiou. En 1951 se unió al grupo Ch.-J. Guyonvarc'h. Los motivos que presiden la creación de esta nueva revista son, por una parte, integrar en los estudios célticos los avances en historia de las religiones propuestos por Georges Dumézil (1898-1986) o René Guénon (1886-1951), por otra parte intentar hacer frente a una de las enfermedades recurrentes de los estudios célticos, una celtomanía que no ha dejado de encontrar nuevos adeptos. Podemos evocar, por ejemplo, a quienes quieren convertir a Galicia en Irlanda organizando «oenach» y celebrando «Samain», tal cual, sin comprender la diferencia entre un legado compartido, pero reelaborado en un proceso histórico específico, y la reinvención de una celticidad de laboratorio, importada *prêt-à-porter* de una Irlanda imaginada y atemporal.

La búsqueda de la independencia por parte del grupo de los fundadores de *Ogam* les llevó a poner a punto su propia imprenta a comienzos de los años 1970, y dejamos a la imaginación del lector comprender el trabajo que supuso esto cuando no existían las actuales herramientas informáticas: sin embargo este grupo asegurará la aparición de un número anual de la revista y la correlativa serie de suplementos.

En Francia esta empresa tuvo escaso eco, sin embargo *Ogam* atrajo la atención de historiadores, lingüistas y arqueólogos de las más diversas procedencias, como atestigua el comité de patronazgo que sostenía la revista en los años sesenta donde figuraban los españoles Antonio Tovar, como indoeuropeista, y Juan Maluquer de Motes, arqueólogo, ambos en la Universidad de Salamanca por entonces.

Comentando los primeros números de *Ogam* muchos años después, unos pocos centenares de ejemplares tirados a multicopista y con un

suplemento en bretón, G. Dumézil decía a sus autores «era una hermosa locura porque de ella salió algo». Locura o no, Ch.-J. Guyonvarc'h y F. Le Roux jamás renegaron de sus primeros escritos.

La obra de estos dos celtistas se construyó desde 1951 partiendo, como se ha dicho, de los trabajos de G. Dumézil y de R. Guénon, el primero para lo concerniente al método y sobre todo la llamada «ideología trifuncional» propia de los pueblos indo-europeos[6], el segundo por la doctrina y definición de la «Tradición», pero sin nunca confundirlos con dogmas de cualquier tipo, la obra de estos esposos se construyó al margen de las modas, de las corrientes y sin la mínima sombra de compromiso, aunque esto supuso la imposibilidad para F. Le Roux de llevar a cabo una carrera científica en el mundo académico francés a pesar de sus méritos.

A esta doble herencia — dumézilianа y guénoniana — se superpone una aproximación al mundo céltico bajo un doble ángulo, filológico e histórico, que añade la originalidad a la riqueza de su trabajo. Desde un principio hubo un reparto de roles en el seno de la pareja. Guyonvarc'h se ocupaba de la lingüística y la filología, Le Roux de las ciencias religiosas y de la arqueología. Pero se trata ciertamente de una obra común, pues nada escribe uno sin que el otro lo revise y este intercambio permanente ha permitido mostrar el interés de la comparación de los datos célticos insulares, irlandeses sobre todo debido a su arcaísmo, con los datos continentales.

Françoise Le Roux (1927-2004) fue cofundarora de *Ogam* y se casó muy joven con Ch.-J. Guyonvarc'h. Tras estudiar un poco derecho se volcó en los estudios céticos siguiendo las enseñanzas de Paul-Marie Duval (1912-1997) para la arqueología celta, de Jean-Philippe Marx (1884-1972) para la literatura artúrica y, sobre todo, perteneció al muy reducido círculo de los oyentes fieles de Dumézil en la *École pratique des Hautes Études* y en el *Collège de France*, al lado de G. Charachidzé, especialista en etnología caucasiana, o de A. Yoshida, quien desarrolló ideas dumezilianas en el mundo mitológico griego y japonés. La tesis de Le Roux

6 Según confesión propia, Dumézil consideraba como las mejores introducciones a su obra dos libros: *Mythe et épopée I. L'idéologie des trois fonctions dans les épopées des peuples indo-européens*, París, Gallimard, 1ª ed. 1968; 5ªed. 1986b (versión española: *Mito y Epopeya I*, Barcelona, Seix Barral, 1973), y *La Religion romaine archaïque*, París, Payot, 1987. Breve presentación de su obra en M.V. García Quintela, *Georges Dumézil 1898-1986*, Madrid, ed. del Orto, 1999.

titulada «Epona ou le nom du cheval en celtique» y dirigida por P.-M. Duval, fue presentada en 1953.

También debemos a Françoise Le Roux una *Introduction générale à l'étude de la Tradition celtique* (1967); contribuciones a obras colectivas como «La divination chez les Celtes» en *La divination* (1968), «La religion des Celtes» para la *Histoire des religions*, en la *Encyclopédie de la Pléiade*[7], o las dieciséis voces sobre religión celta para la *Encyclopedia of Religion* dirigida por Mircea Eliade[8].

Por su parte Ch.-J. Guyonvarc'h no se destinaba a una carrera de celtista, su ambición era convertirse en germanista. Pero el destino le tenía reservado otro programa, sobre todo cuando en 1951 solo tres personas pudieron asumir la existencia de *Ogam*, F. Le Roux, P. Le Roux y él mismo. Pero Guyonvarc'h reunía todos los requisitos para desarrollar una carrera como celtista. Nacido en Auray (Morbihan, Bretaña, el año 1926), su lengua materna es el bretón, idioma que habla de forma exclusiva durante sus vacaciones escolares en Guéménésur-Scorff, en casa de sus abuelos. Su abuela todavía conocía los cantos *chouans* de los campesinos opuestos a la revolución francesa, que su familia le había prohibido formalmente transmitir. Guyonvarc'h comenzó desde 1940 a aprender a leer y a escribir en bretón, y en paralelo con su formación de germanista, o como consecuencia lógica tras el bretón, se puso a estudiar el galés el año 1946, y el irlandés antiguo en el curso 1947-1948. Esta última lengua, por su abundante literatura medieval, proporciona una de las claves más importantes para comprender el universo de los celtas.

Las primeras publicaciones sobre este tema no aparecieron hasta diez años más tarde, periodo mínimo requerido para el aprendizaje del antiguo irlandés. Recordemos la anécdota según la cual el eminente celtista suizo Rudolf Thurneysen (1857-1940) escribía al final de sus días que ¡comenzaba a saber irlandés! Frase que Guyonvarc'h, tras medio siglo de estudio de los textos de la antigua Irlanda, hace suya de buen grado. Pero su formación como germanista le ayuda desde el primer momento

7 Editada en 1970. Versión española «La Religión de los Celtas», en H.-Ch. Puech (dir.), *Historia de las Religiones. Vol. III, Las Religones antiguas III.* Madrid, Siglo XXI, 1977, pp. 109-184.

8 M. Eliade (ed.), *The Encyclopedia of Religion.* Nueva York, Macmillan Publishing Company. Primera edición en dieciséis volúmenes en 1987, reedición sin cambios en ocho volúmenes en 1993.

dada la importancia de la arqueología de los países germánicos para el estudio del mundo céltico.

Ch.-J. Guyonvarc'h desarrolla toda su carrera en la enseñanza. Comenzando como maestro de escuela en 1954 y jubilándose como catedrático de la Universidad de Rennes en 1992. Pero no se puede considerar que la Universidad sea central para el desarrollo de su obra, en ningún momento tuvo el proyecto de desarrollar una carrera. Su motivación profunda fue el diseño y realización del programa de investigación que se fijó con Françoise Le Roux desde comienzos de los años cincuenta. G. Dumézil llegó a declarar con motivo de la defensa de la tesis de Estado de Guyonvarc'h el 20 de octubre del 1980 (sus *Textes mythologiques irlandais*, publicados ese mismo año) que para Guyonvarc'h la Universidad fue un «accidente», precisando enseguida ante un auditorio sorprendido que fue un «feliz accidente».

Si el recorrido de los esposos Guyonvarc'h fue solitario ello no implica que permaneciesen aislados. Dan testimonio de ello numerosas anécdotas que jalonan su carrera y que muestran la estima de la que gozaban en amplios círculos.

Por ejemplo Joseph Vendryes cuando, en los años cincuenta, era la cabeza visible de los estudios célticos en Francia, recurre a F. Le Roux para que le prepare la documentación a partir de la cual hacer una comunicación a la *Académie des inscriptions et belles-lettres*. En otra ocasión, Rudolf Egger epigrafista especializado en cursiva latina les escribe una lacónica postal: «*Kommen Sie schnell*», pues había terminado su trascripción de la tablilla de execración de Rom (Deux-Sèvres) que dividía desde su descubrimiento en 1887 a la comunidad científica entre quienes creían leer un texto en latín o en galo. Los Guyonvarc'h acudieron a Klagenfurt en Carintia, donde vivía Egger, quien los acogió con estas palabras: »*Das ist latein!*». Solo los lazos de Guyonvarc'h con su tierra natal le hicieron renunciar al muy factible desarrollo de una carrera en Alemania.

Hacia fines de los años 50 Dumézil deja de manera progresiva el ámbito celta en manos de estos investigadores. El hecho es singular en la trayectoria de Dumézil, pues nunca hizo algo análogo con otras parcelas del mundo indo-europeo. Aunque el mundo céltico siempre atrajo la atención de Dumézil, no dejaba de suscitarle desconfianza, siempre temeroso de seguir una pista falta y, sobre todo, porque aunque había aprendido una treintena de idiomas, en el ámbito céltico solo conocía bien el galés moderno (estudiado en 1956). Ocurrió entonces que a

medida que le llegaba la obra de los Guyonvarc'h y podía apreciar sus cualidades, Dumézil les delegó de forma tácita pero segura el área céltica, pues los consideraba mejor capacitados para estudiarla bajo la perspectiva de la «ideología trifuncional».

La 4ª edición de *Les Druides* en 1986 señala la hora de las primeras síntesis – aunque las investigaciones prosiguieron a buen ritmo (ver bibliografía). Podemos destacar ahora una cuestión presente de forma constante en la obra de los Guyonvarc'h: A su erudición los dos sabios bretones incorporaron siempre la preocupación por la forma, con un sentido incomparable de la fórmula tanto en el elogio como en la crítica – que a veces se confunde equivocadamente con la polémica – en ocasiones severa pero siempre justificada y argumentada. Esta voluntad de claridad del enunciado está ligada a la propia materia céltica (se trata sobre todo de distanciarse de la palabrería esotérica característica de los celtómanos de todos los horizontes).

Aunque podamos considerar la Irlanda medieval y el gaélico en el núcleo de los estudios llevados a cabo por los esposos Guyonvarc'h, sus contribuciones se extienden también hacia el ámbito de la lengua bretona, la peor estudiada de unas lenguas célticas que con demasiada frecuencia ocupan el lugar del pariente pobre en el ámbito de la lingüística indoeuropea. En tanto que «lengua medieval extraviada en los tiempos contemporáneos»[9] algunos lingüistas la ignoran por completo. Los trabajos de los Guyonvarc'h sobre el bretón conforman otra parte original de su tarea que de ningún modo puede considerarse marginal. Destaca la publicación del *Catholicon* — primer diccionario de los idiomas latín, francés y bretón—, y del glosario bretón del caballero alemán Arnold von Harff al final del siglo XV (ver bibliografía), demostrando la antigüedad de los dialectos bretones.

Cualquier estudio, incluso científico, sobre el bretón no deja indiferente a la comunidad nacionalista bretona. Según algunos de sus integrantes el bretón debe estudiarse siempre partiendo de su celticidad, antes que como lengua autónoma. Esta perspectiva es completamente diferente a la adoptada por Guyonvarc'h. Esa fue la falta del *Dictionnaire étymologique du breton ancien, moyen et moderne. Origine et histoire des mots* (1973-

9 «Langue médiévale égarée dans les temps contemporains»: expresión de Ch.-J. Guyonvarc'h en el prólogo a J.-Y. PLOURIN, *Initiation au breton familier et argotique*, Crozon, Editions Armeline, 2000; nueva edición aumentada, Brest, 2006, p. 7.

1975), pues señalaba los numerosos préstamos lexicales tomados por el bretón de la lengua romance desde el siglo XII, sin que su estructura sintáctica y morfológica se viese modificada. Además Guyonvarc'h nunca ha ocultado que todo aprendizaje del bretón debe hacerse a partir de un dialecto: »el bretón no puede tener vida auténtica más que en la medida que sus dialectos se respetan». Comprenderemos así las críticas dirigidas a su autor desde el nacionalismo estrecho y uniformizador de quienes pretenden la unidad de la lengua bretona, a lo que se añadió la incomprensión de los datos lingüísticos por parte de un sector del movimiento bretón. La consecuencia de todo ello fue el abandono del *Dictionnaire* y de la publicación integral de las otras dos ediciones del *Catholicon* fechadas entre los años 1499-1521 y del año 1521.

Los trabajos sobre el bretón atestiguan la ausencia de cualquier clase de nostalgia por el pasado y de todo prejuicio literario. De hecho los idiomas célticos modernos, en su forma hablada, siempre han merecido la atención de los Guyonvarc'h. En la Universidad de Rennes II, Ch.-J. Guyonvarc'h siempre tenía cuidado por anotar las formas dialectales que le transmitían los estudiantes de la sección de céltico que tenían el bretón como lengua materna. Además, para paliar la insuficiencia de vocaciones celtistas en Francia, Ch.-J. Guyonvarc'h ultimó la traducción y adaptación de un método de irlandés.

Para terminar puede decirse que los esposos Guyonvarc'h hicieron suya la divisa de los monjes irlandeses de la Edad Media: *dochum glóire Dé ocus onóra na hErenn* «por la gloria de Dios y el honor de Irlanda». Adaptando esta consigna a nuestro tema (pues la religión pertenece en nuestros días al ámbito privado), reemplazando la religión por el trabajo científico (o «honor de los estudios célticos»), los Guyonvarc'h ya han cumplido perfectamente su misión.

3. Historia de un libro

Podemos ser mas breves para presentar *Los Druidas*. Destacaremos tres cosas: el lugar que ocupa en la trayectoria de sus autores, su composición y, finalmente, su contenido como expresión de una forma de vida intelectual diferente a la que estamos acostumbrados.

La primera versión de *Les druides* apareció en 1961 firmada por F. Le Roux. Fiel auditora de Dumézil y vinculada a la redacción de *Ogam* por entonces desde hacía más de diez años, Dúmezil le encarga la redacción

del volumen para la colección «Mythes et religions» que dirigía para las *Presses Universitaires de France*. Ediciones sucesivas aparecieron en 1978 y 1986 (véanse detalles en la bibliografía) bajo distintos sellos editoriales y con un notable incremento del tamaño de un libro que también firma Ch.-J. Guyonvarc'h desde la segunda edición. La edición de 1986 ha sido objeto de traducciones al alemán, el italiano y ahora al español.

Temas	*Druides* 1961	*Druides* 1986	Otros libros
JERARQUÍA	pp. 19-25, mención en 25	pp. 45-61, cita en 48-51	1999: *Le dialogue des deux sages*
EL SACRIFICIO	pp. 30-35	pp. 66-77	2005: *Le sacrifice dans la tradition celtique*
TÉCNICAS RITUALES Y MÁGICAS	pp. 52-106	pp. 125-216	1997: *Magie, médecine et divination...*
FIESTAS Y CALENDARIO	pp. 112-119	pp. 231-262	1995: *Les fêtes celtiques*

Puede decirse, sin riesgo de error, que es la obra central de sus autores por su volumen y por la dedicación que recibió durante décadas en sucesivas reelaboraciones. Pero también, y sobre todo, por el lugar que ocupa en el diseño del conjunto de su obra. En el cuadro adjunto presentamos en forma de columnas los desarrollos dedicados a distintos temas en la edición de 1961, en la de 1986 (en la que se basa la aquí presentada) y en libros posteriores. Si a ello añadimos que los contenidos de estos libros se prepararon paulatinamente en forma de artículos y tratamientos puntuales que aparecieron en *Ogam* desde principios de los años 50, el lugar central del presente libro se pone en evidencia.

Si nos detenemos en los contenidos del libro esta apreciación se reitera en la medida que recordemos que el estudio de los celtas debe ser, en primer lugar, el estudio de una cuestión que se mueve prioritariamente en el ámbito de la lengua, la religión y la cultura. Si esto es así se entiende con facilidad la importancia del estudio de los druidas, de los intelectuales encargados de la gestión de esos ámbitos y encarnación social e intelectual del saber del mundo al que pertenecen. En efecto, los druidas son, socialmente, los portadores de los elementos de similitud que se detectan en los distintos ámbitos geográficos e históricos en los que están atestiguados los celtas, aunque es cierto que no en todas partes se atestiguan de la misma forma, pero esto es otra cuestión. Lo

importante, ahora, es dejar claro que el estudio de los druidas proporciona la mejor puerta de entrada para el conocimiento del universo ideológico que, en realidad, es lo que los celtas tienen de más específico. Dicho con otras palabras, *Los Druidas* es también, podríamos decir que sobre todo, una introducción general al mundo cultural celta.

Esto lo muestra el índice, pues tras los dos primeros capítulos de presentación general de quiénes son los druidas y de su lugar en la sociedad, los tres siguientes presentan la acción de los druidas como gestores de la cosmovisión céltica en su conjunto, deteniéndose sucesivamente en la técnicas rituales y mágicas, en las concepciones del espacio y del tiempo y en los elementos más metafísicos y de reflexión escatológica que conlleva el saber druídico que es, también, un saber sobre el Más Allá.

Merece destacarse como un importante rasgo específico de la obra la abundancia y extensión de los pasajes traducidos de lenguas célticas, sobre todo irlandés antiguo. Este es un rasgo esencial que sería menos feliz bajo otra forma de presentación. Ello se debe a que esos textos, además de la traducción precisan un comentario. Así el libro puede considerarse una sucesión de textos agrupados temáticamente y comentados. Una virtud fundamental de este tipo de presentación es que abre un espacio a la libertad del lector. Éste cuenta siempre con los elementos necesarios – dejando aparte lo que representa el conocimiento de la lengua – para evaluar la interpretación o el sentido de lo explicado en la medida que se ha ofrecido previamente la materia prima, el texto fundamental.

Para terminar conviene destacar que buena parte de la dificultad del empeño estriba en la materia misma. Es una cuestión que ya hemos abordado y que forma parte por méritos propios de la historia de la teoría antropológica. Esto es, cómo se puede comprender a unos intelectuales cuyos usos son tan ajenos a los estándares de nuestra cultura. Podemos indicar que una de las críticas más consistentes a las *Mitológicas* de Lévi-Strauss, procedente de la antropología social británica, ha consistido en poner de relieve la absoluta falta de consideración por parte de Lévi-Strauss del papel de agentes sociales que intervienen en la elaboración de los mitos así como de los contextos sociales de representación de esas narrativas.

Parafraseando una expresión del antropólogo J. Goody – uno de los críticos señalados – los druidas son intelectuales sin escritura. Lo cual es una contradicción en los términos para nuestra cultura y, desde luego, la dificultad mayor del empeño reflejado por el presente libro.

En este sentido es importante la opción metodológica mantenida por sus autores a lo largo de las diferentes reelaboraciones del libro. Si bien es cierto que los druidas, como personajes históricos y grupo social, se atestiguan sobre todo en los testimonios etnográficos de la antigüedad, no menos cierto es que los druidas aparecen en los textos mitológicos irlandeses cubriendo ámbitos de actividad complejos. Ahora bien, cuando contemplamos las acciones que los autores de la antigüedad atribuyen a estos personajes y aquellas en las que se ven implicados en los mitos medievales no se aprecian diferencias significativas ni contradicciones: estamos ante las esferas de acción propias de un tipo social estable en tanto en cuanto la sociedad de la que emana y a la que sirve se mantiene dentro de sus marcos tradicionales. De hecho, como indican F. Le Roux y Ch.-J. Guyonvarc'h en otros trabajos, los druidas y la propia religión celta desaparecen cuando desaparecen bajo la fuerza arrolladora de nuevas ideologías y prácticas religiosas, como son las de la antigüedad clásica encabezada por Roma – por Grecia entre los gálatas de Anatolia – para los celtas continentales o las del cristianismo en el caso de Irlanda.

De esta particularidad deriva otra constatación que, para terminar, nos limitamos a apuntar. Si los druidas, ágrafos por definición, se esconden tras el juego de espejos que constituyen tanto la etnografía de los autores de la antigüedad cuando describían a los celtas, como los textos medievales compuestos por clérigos letrados cristianos que, sin embargo, consideraban oportuno transcribir sus historias tradicionales (erradicando, eso sí, los elementos paganos más llamativos, como por ejemplo el sacrificio), prácticamente solo será posible conocerlos a través de sus obras, de sus acciones, considerando en este capítulo, por supuesto, las concepciones que desarrollaron sobre la organización del mundo.

Decíamos más arriba que los druidas no están bien atestiguados en todas las regiones y épocas donde floreció la cultura celta. Esto es cierto de una manera directa. No sabemos de la presencia de druidas en la Galia Cisalpina, o entre los gálatas de Anatolia. Tampoco en la Península Ibérica, aunque algunos hemos argumentado que sin recurrir a ellos toda una serie de testimonios de actividad religiosa prerromana, o que no puede clasificarse ni como romana ni como cristiana, serían inexplicables. Porque lo más importante que se desprende de este libro, laboriosamente construido a lo largo de décadas de estudio, es que los druidas constituyeron la argamasa que daba sentido a las sociedades célticas y su desaparición, a través de la aculturación romana, griega o cris-

tiana, supuso la desaparición de buena parte de su conocimiento y la derrota definitiva de los celtas como forma cultural autónoma, sucesiva a las derrotas sufridas por las armas.

Sin duda esto es lamentable. Podríamos desear legítimamente que el grado de conocimiento sobre los celtas resistiese la comparación con las grandes culturas que florecieron en el pasado en la cuenca mediterránea. Pero no es así y las alternativas están claras y son conocidas: pugnar por infligirles la enésima derrota pregonando el «inexistencialismo» celta, autoproclamarse partícipes de una especie de simbiosis mística con los celtas que justifica toda clase de «revivals» celtómanos acrónicos, o el estudio. Y el estudio es la opción que han defendido incesantemente los autores de este libro que, con toda modestia y en la medida de nuestras posibilidades, hacemos nuestra las personas que han contribuido a la aparición de esta versión en español y aspiramos a transmitir a sus lectores.

4. Bibliografía comentada de Ch.-J. Guyonvarc'h y F. Le Roux

Para completar las páginas precedentes y ubicar correctamente la aportación del presente libro en la obra de sus autores puede ser útil reseñar sus principales trabajos considerando que no pretendemos ofrecer una bibliografía completa. Nos limitamos a recoger sus libros presentando brevemente su contenido. Se distinguen tres grandes áreas temáticas: la traducción y comentario de textos en lenguas célticas, fundamentalmente irlandeses, los estudios de léxico y los trabajos de presentación de la cultura y religión de los celtas.

4.1. Edición de textos

Este trabajo es básicamente obra de Ch.-J. Guyonvarch. Se inicia a principios de los años 50 con la traducción de pequeñas piezas o fragmentos de literatura galesa o irlandesa. Se trataba de hacer accesible en lengua francesa un tesoro de literatura que permanecía prácticamente desconocido en esa lengua (en la *Revue Celtique* publicada entre los años 1870 y 1934 había muchas traducciones, con frecuencia al inglés, y no era una revista de gran difusión. Estos trabajos culminan con la edición de varios libros:

GUYONVARC'H, Ch.-J., *Textes mythologiques irlandais* I. 1, Rennes, Ogam, 1980.
Es la tesis de doctorado de Estado de Guyonvarc'h. Consiste en la presentación, traducción y comentario de los principales textos mitológicos irlandeses del ciclo del Ulster teniendo en cuenta sus variantes y complementos. El segundo volumen, un comentario de naturaleza religiosa obra de F. Le Roux, vio interrumpida su publicación por el penoso destino de la biblioteca de G. Dumézil tras su muerte (1986). Ocurrió entonces que se perdió una copia del texto original de Le Roux, con las anotaciones de Dumézil. Superados este y otros obstáculos, Ediciones Armeline de Brest prepara la edición de este texto en un futuro próximo.

—, *La razzia des vaches de Cooley*, París, Gallimard, 1994.
Es la traducción al francés del principal texto épico irlandés. Relata los incansables combates entre los ejércitos del conjunto de Irlanda mandados por Aillil y Mebd contra el Ulster, defendido en exclusiva por su héroe Cuchulainn, hijo o manifestación terrestre del gran dios céltico Lug. Este monumento literario figura en pie de igualdad con otras grandes épicas universales como la *Iliada* o la *Odisea*, *Boewulf*, el *Cantar de los Nibelungos*, el *Mahabharata* o el *Ramayana*.

—, *Le dialogue des deux sages*, París, Payot & Rivages, 1999.
Traducción francesa de un texto mitológico irlandés que refleja un estado de lengua muy antiguo. Contiene el debate entre dos druidas que aspiran a la primacía sobre los druidas de Irlanda haciendo gala de un alarde de sutileza intelectual consistente en un dominio del lenguaje y de los componentes básicos de la tradición en la que se inscriben. El libro se completa con la traducción de los llamados «Preceptos de Cúchulainn» y con un apéndice sobre los nombres de los druidas.

LE ROUX, F. y Ch.-J. GUYONVARC'H, *La légende de la ville d'Is*, Rennes, Ouest-France, 2000.
Es un volumen híbrido consistente en la traducción del bretón al francés de los principales textos concernientes a mito de la ciudad sumergida de Is con su estudio correspondiente. Los autores se centran en el destino literario de Dahud, figura correspondiente al tema mítico celta de la mujer del Más Allá y llegan a la conclusión de que la conversión de la tradición más antigua en folclore, a su vez transformado en motivo literario, ha dejado poco del mito original en la tradición bretona.

4.2. Estudios de léxico

Los estudios de léxico caracterizan el conjunto de la empresa *Ogam*, que en sus primeros números ya acogía un «Vocabulaire Vieux-Celtique», prolongado más adelante por la larga serie de las «Notes d'Etymologie et the Lexicographie gauloise et celtique» que, firmadas por Guyonvarc'h, aparecieron en prácticamente todos los números de la revista y de su suplemento *Celticum*. La utilización de estos trabajos en libros se plasma en los títulos dedicados a temas de cultura y religión célticas (ver más abajo). Pero una serie específica de publicaciones se centró en el bretón, empezando por el incompleto:

Guyonvarc'h, Ch.-J., *Dictionnaire étymologique du breton ancien, moyen et moderne*, Rennes, Ogam-Celticum, 1973-1975.

1) Origine et histoire des mots 1973; 2) A-acensi 1973; 3) Acensi-aer 1973; 4) Aer-ahes 1975; 5) Ahes-alkent 1975; 6) Alkimiezh-amleal 1975.

En este capítulo se sitúa el rescate de antiguos testimonios de la lengua bretona:

—, *Aux origines du breton, le glossaire vannetais du chevalier Arnold von Harff, voyageur allemand du XVe siècle*, Rennes, Ogam-Celticum, 1984.

Edición de un testimonio del bretón medieval, son cuarenta y seis palabras o frases recogidas por un noble alemán que se las hizo traducir y explicar, a través del francés. Guyonvarc'h presenta este documento explicando los intrincados pasos fonéticos que se producen entre las formas dialectales de las lenguas empleadas por los personajes implicados.

—, *Le Catholicon*. Reproduction de l'édition de Jehan Calvez, Tréguier, 1499 / de Jehan Lagadeuc, Rennes, Ogam-tradition celtique, 1975.

—, *Le catholicon: dictionnaire breton-latin-français* / de Jehan Lagadeuc. Brest: Armeline, 2005.

Es el texto del primer diccionario de francés y de bretón, acompañado por una extensa introducción de Guyonvarc'h (pp. IX-CLII).

4.3. Cultura y religión de los celtas

Los trabajos de edición de textos y lexicográficos fueron los preliminares de una explicación global de la cultura y de la religión de los celtas,

que constituyen la parte fundamental de la obra de estos estudiosos. En esta faceta entran en juego de manera fundamental los trabajos preparatorios llevados a cabo por F. Le Roux en el ámbito del estudio de la religión y la mitología celta. De una forma un tanto simplificadora se podría decir que estos libros reúnen de manera orgánica los estudios de historia de las religiones de Le Roux con los estudios lexicales y las traducciones de Guyonvarc'h, matizando esto, como se ha dicho, con la constatación de que ambos siempre trabajaron conjuntamente.

El libro más importante de la serie es el que el lector tiene entre sus manos que puede considerarse legítimamente la cumbre del trabajo de sus autores. El texto tiene una larga historia desde su primera edición de 1961 firmada en exclusiva por F. Le Roux para un pequeño volumen de 161 páginas en una colección dirigida por G. Dumézil:

LE ROUX, F., *Les druides*, París, PUF, 1961.

Seguidamente el texto ampliado y ya firmado también por Guyonvarc'h fue reeditado por diferentes sellos editoriales

—y Ch.-J. GUYONVARC'H, *Les druides*, 2ª ed. revisada y aumentada, Rennes, Ogam-Celticum, 1978.

La cuarta edición se fecha en 1986 (*Les druides*. 4ª ed. Rennes: Ouest-France). Esta edición «definitiva» fue reeditada en el año 2000 por «le Grand livre du mois» y ha sido la base de las traducciones al alemán de 1996 (*Die Druiden: Mythos, Magie und Wirklichkeit der Kelten*. Engerda: Arun-Verl; reedición en 1998); al italiano del año 1990 (*I druidi*. Génova: Ecig ed.) y es la base de la presente edición.

LE ROUX, F., *Introduction générale à l'étude la tradition celtique*, Rennes, Ogam, 1967.

—y Ch.-J. GUYONVARC'H,, *La Civilisation celtique*, Rennes, Ogam-Tradition celtique, 1979.

Se trata de una introducción general a los celtas desde el punto de vista construido por los autores a lo largo de sus estudios. La *Introduction* de 1967 fue reemplazada en 1979 por *La Civilisation*. Libro que fue reeditado en 1990 por el sello Ouest-France, y en 1995 y 2001 por los editores de París «Payot et Rivages» dentro de la «Petite bibliothèque Payot». El libro cuenta con una traducción al portugués en 1993 (*A civilização celta*, Mem Martins, Europa-América; reimpr. 1999).

—, *La Souveraineté guerrière de l'Irlande: Mórrígan, Bodb, Macha*, Rennes, Ogam, 1983.

Estudio de mitología sobre la diosa guerrera de los celtas examinada,

sobre todo, a partir de su multiforme presencia en la literatura mitológica irlandesa. Los numerosos estudios de mitología debidos a F. Le Roux no alcanzaron la sistematización de otros ámbitos de la investigación de sus autores y es preciso continuar leyéndolos en las páginas de *Ogam* y en la síntesis sobre la religión celta citada más arriba en la nota 7.

—, *La société celtique dans l'idéologie trifonctionnelle et la tradition religieuse indo-européennes*, Rennes, Ouest-France, 1991.

Réeditado sin cambios en 2002 por el «Grand livre du mois». Traducido al portugués en 1995 (*A sociedade Celta: na ideologia trifuncional e na tradicao religiosa indo-europeia*. Mem Martins: Europa-América).

La empresa *Ogam* estaba inspirada por la obra de Dumézil, sin embargo en el conjunto de la obra de Le Roux y Guyonvarc'h la ideología trifuncional tenía una presencia discreta. El libro llena ese vacío presentando y comentando los textos y episodios que, a juicio de los autores, muestran la ideología trifuncional indoeuropea en la tradición celta.

—, *Les fêtes celtiques*, Rennes, Ouest-France, 1995.

Reeditado en 2002 en «le Grand livre du mois». Traducido al alemán el año 1997 (*Die hohen Feste der Kelten*. Engerda, Arun; reed. 2003) y al gallego en 2003 (*As festas celtas*, Noia-A Coruña, Toxosoutos).

Es la presentación sintética de un tema que ocupó sobre todo a F. Le Roux desde sus primeros trabajos en *Ogam* (por ejemplo «Lyon et le concilium galliarum» en *Ogam* 23, 1952, 280-285). Presenta las llamadas «fiestas de media estación» celtas, caracterizadas por situarse a medio camino entre los solsticios y equinoccios (los primeros días de noviembre, febrero, mayo y agosto) y la importancia social y ritual que revestían. Sin embargo, la edición científica del calendario de Coligny quedó al margen de su estudio. Es oportuno destacar que los temas abordados en este libro forman la base de algunos de los desarrollos más originales de los estudios célticos.

—, *Les druides et le druidisme*, Rennes, Ouest-France, 1995.

—, *Les légendes de Brocéliande et du roi Arthur*, Rennes, Ouest-France, 1997.

Son dos pequeños folletos ilustrados (32 páginas) que presentan sintéticamente qué fueron los druidas y las tradiciones bretonas sobre el rey Arturo y sus andanzas en el bosque de Brocelandia, respectivamente.

GUYONVARC'H, Ch.-J., *Magie, médecine et divination chez les Celtes*, París, Payot & Rivages, 1997.

Este volumen es un complemento de *Los druidas* y del *Dialogue des deux sages* pues se concentra en los aspectos de la tradición druídica indicados en el título. Es importante porque muestra el estilo intelectual de estos sabios y el propio estilo ideológico de las sociedades a las que sirven: por ejemplo la salud y la armonía física son imprescindibles para el ejercicio del poder y están bajo el control de los druidas.

—, *Le sacrifice dans la tradition celtique: les rites, la doctrine et les techniques*, Brest, Éd. Armeline, 2005.

El sacrificio es uno de los elementos constitutivos fundamentales de las religiones indoeuropeas. Blanco de las diatribas cristianas desde siempre en sus versiones griega o romana, el sacrificio celta no escapa a este destino. Así, de lo que ciertamente fue uno de los ejes de la religión de los celtas paganos y de la acción de los druidas, como atestiguan las fuentes clásicas, no quedan más que una serie de restos dispersos que se presentan de forma conjunta en este volumen que completa, como el dedicado a la *Magia...*, toda una vida de estudio dedicada al saber de los celtas.

Nuestros autores se ocuparon sumariamente de la historia de las distintas formaciones sociales construidas y gobernadas por los celtas (sobre todo en *La civilisation celtique*, 1990). Para completar este vacío y la presentación que de los celtas hacían ante el público francés promovieron la traducción de una síntesis obra de dos autores británicos. La más reciente edición del volumen es:

DILLON, M. y N. K. CHADWICK, *Les royaumes celtiques*, trad. del inglés y de los textos originales irlandeses y galeses por Ch.-J. Guyvonvarc'h. Edición actualizada y aumentada con un capítulo sobre «Les royautés celtiques de la Protohistoire» por Ch.-J. Guyonvarc'h y F. Le Roux, Crozon, Armeline, 2001.

Por último, en el 2009 aparecerá el volumen firmado por Ch.-J. Guyonvarc'h, *Prêtes et Dieux des Celtes*, Brest, ed. Armeline.

INTRODUCCIÓN

Ésta es la cuarta edición[1] de la presente obra, nuevamente revisada y considerablemente aumentada. Nuestra intención no ha sido elaborar un trabajo exhaustivo –lo que, dado el tema tratado, requeriría un número de páginas mucho mayor–, sino lo más completo posible, sin que por ello deje de ser claro y preciso.

Nuestro propósito es estudiar a los druidas como una realidad religiosa comprensible, explicable y coherente, alejándonos de los misterios y las apreciaciones superficiales. Nuestro estudio es científico, pues se basa en documentos e ignora deliberadamente todo lo que entra en el ámbito de la hipótesis o la imaginación. Por tanto, sólo examinaremos a los druidas de la Antigüedad cuya existencia esté atestiguada por los textos latinos y griegos, así como a aquellos, mucho mejor descritos en sus palabras y acciones, que aparecen en los relatos épicos y mitológicos de la Irlanda medieval.

Esta naturaleza dual de las fuentes rige tanto el método de examen como el de comparación, ese vaivén incesante del mito a la historia y el no menos incesante que va de la historia religiosa a la filología, de la

1 Primera edición: Colección *Mythes et Religions* 41, PUF, París, 1961, 156 páginas, formato 120 x 187. Segunda edición: *Celticum* 14, suplemento de *Ogam – Tradición Celta*, Rennes, 1978, 424 páginas, formato 150 x 210. Tercera edición: *ibid.*, Rennes, 1982, 428 páginas, formato 150 x 410. Esta obra obtuvo el premio Amic en la edición de 1980 de los premios Montyon de la Academia Francesa.

Antigüedad a la Edad Media y de las islas al continente. Excluimos de este libro todo el trabajo preliminar de preparación y de crítica[2]. No obstante, insistimos en el hecho de que la temática druídica compete exclusivamente a aquellos que tienen acceso, de manera científica se entiende, a los antiguos textos celtas y, por tanto, pueden leerlos, comprenderlos, interpretarlos y comentarlos adecuadamente. Por nuestra parte, se trata de la constatación de una evidencia que también el lector debe conocer.

Asimismo, insistimos en el hecho de que no es posible estudiar este tema sin tener en cuenta las estructuras y los correlatos indoeuropeos. Mantenemos esta afirmación porque, en aras de la objetividad científica, es necesario descartar la hipótesis insostenible del druida heredero o continuador de los cultos «megalíticos», medio sacerdote celta, medio brujo o chamán neolítico. Hay que abandonar ese pasado en vías de descomposición.

Por último, reiteramos muy brevemente lo que ya hemos manifestado mucho más extensamente en otras ocasiones, a saber, que el problema de los druidas, tal y como se plantea hoy en día, es únicamente filológico y textual, pues se sitúa, en primer lugar, en un marco comparativo celta y, después, indoeuropeo. Algunos de nuestros colegas británicos nos han reprochado que no tuviésemos en cuenta los testimonios arqueológicos (*«the archeological evidence»*). Nuestra réplica es sencilla, pues no existe una arqueología druídica como tal en las obras serias, ya que los entornos arqueológicos de Hallstatt, La Tène o cualquier cultura de la protohistoria no nos dicen nada sobre los druidas. Por otra parte, también nos han recriminado que no tuviésemos en cuenta una arqueología que finalmente no existe, casi siempre para no tener que pronunciarse sobre una ideología tripartita sin la cual el «druidismo» se reduciría a imaginación y caos. En este sentido, la intemporalidad de los

2 Los pormenores técnicos se encuentran en el primer capítulo de nuestra obra *La civilisation celtique*, Rennes, 1990. Pero continúa siendo válida la labor crítica anterior: Françoise Le Roux, *Notes d'histoire des religions XX, 53. Nouvelles recherches sur les druides, 54. La place des bardes dans la classe sacerdotale et dans la société celtique, 55. Brigite et Minerve: le problème d'interprétation d'un monument figuré, 56. Deux questions relatives à Ogmios: l'origine grecque de la transmisión insulaire*, en *Ogam* 22-25, 1970-1973, pp. 209-234. Christian-J. Guyonvarc'h, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques* XXIII, 166. *Un terme du vocabulaire religieux antique et sa déchéance moderne: le nom du 'barde' dans les langues celtiques*, en *Ogam*, *loc. cit.*, pp. 271-283.

druidas míticos de Irlanda nos dispensa de tener que resituarlos en un contexto evolutivo cualquiera, ya sea histórico o protohistórico. Quisiéramos también prevenir al lector, para que no se llame a engaño, de que nuestro estudio se desarrolla siguiendo tres ejes fundamentales de la tradición celta abordada a través de sus estructuras precisas y profundas:

mitología teología ideología,

tomando esta última palabra en el sentido, no actual, del estudio de las ideas en su conjunto, de acuerdo con la notable definición del señor Georges Dumézil. Y como nos situamos fuera de la historia, ya que la tradición es eterna, no hay ni comienzo ni fin en la existencia del druida ideal que nos esforzaremos por encontrar.

El primer capítulo presenta, en primer lugar, las fuentes antiguas, cuyo valor e importancia es muy desigual, ya que hay testigos oculares, como César, historiadores creíbles, como Tácito, aficionados a la filosofía dispuestos a creerse, tres siglos después de César, lo que sea en nombre de Pitágoras, como Clemente de Alejandría, y, hacia el final del Imperio, un amable poeta provinciano como Ausonio, verdadero profesional del cumplido universitario. A continuación, adentrándonos en estas generalidades vagas y desordenadas, distinguiremos por un lado a los druidas históricos, los de César, incluido el único conocido por su nombre en las Galias, el Diviciaco de los heduos, o los de Tácito en Anglesey, y, por otro, a los druidas míticos, los mismos que acapararán en los capítulos siguientes la mayor parte de la exposición. Luego, por medio de las diferencias de forma y significado –y también de un análisis etimológico muy breve–, desentrañaremos todo lo que de saber sagrado revela el nombre del druida, a la vez que el análisis estructural nos ofrecerá las primeras pinceladas de la clasificación sociológica de César y las distinciones funcionales internas de Estrabón y Diodoro de Sicilia, que volveremos a encontrar, de manera más profusa y precisa, en Irlanda.

El segundo capítulo sitúa al druida en el seno de su sociedad, mediante un examen completo del funcionamiento interno y externo de la clase sacerdotal. Hemos tratado de desvelar con claridad los grados de la jerarquía –que es la de una autoridad espiritual y no la de un *imperium*– y las sutiles modalidades de selección, así como las particularidades de una enseñanza que, en la Galia, duraba veinte años, según César, o, en Irlanda, doce años, según los tratados especializados, y en la que la primera cualidad exigida era una total sumisión intelectual del aprendiz de druida a la autoridad de su maestro. Valoraremos también la enorme distancia que separa al druidismo de los profesores y estudiantes modernos

gracias simplemente al término irlandés que califica al «alumno» de druida: *dalta* («hijo adoptivo, pupilo»). La condición sacerdotal del druida queda patente en el hecho de que es quien practica el sacrificio, cuyo nombre, común al irlandés, al galés y al bretón, es la antiquísima denominación de la «ofrenda», entendida como lo que se aporta a los dioses, la oblación. El irlandés antiguo lo ha convertido desde el siglo VI, sin ninguna duda, en el nombre de la Eucaristía. Posteriormente estudiaremos las múltiples especializaciones que, en Irlanda, permiten al druida controlar efectivamente el funcionamiento de la sociedad. Después, le llegará el turno a las relaciones, a veces complejas, entre druidas y militares, y, en último lugar, esbozaremos una descripción de la piedra angular de la sociedad celta, la pareja conformada por el druida y el rey: el primero habla ante el segundo y éste no actúa sin el consejo de aquél. La eficacia de este binomio no se deterioró con el paso del tiempo: sólo se desvaneció al entrar en contacto con el cristianismo.

El tercer capítulo está dedicado a las técnicas rituales y mágicas, muy numerosas y variadas, que afectan a todos los ámbitos de la medicina, la magia, la adivinación y la predicción. El material es abundante, frecuentemente discordante, pero siempre relativamente fácil de ordenar, por lo menos ahora, pues se han identificado y aclarado numerosos hechos. Aquí concebimos al druida principalmente como el señor de la vida y de la muerte, desde el bautismo a los funerales. Es también el señor de los elementos –aire, tierra, agua, fuego (y niebla)–, de los que el hombre depende estrechamente. El druida es quien regula y anima todos los retazos de ritos, además de las técnicas gestuales, encontrados en los textos, y posee el inmenso poder de la palabra, un apremiante e inapelable poderío que se plasma en la prohibición o conminación (*geis*), la predicción, la alabanza o la reprobación.

El cuarto capítulo está consagrado a las fiestas y a los santuarios. Las cuatro fiestas calendarias segmentan el año simétricamente, aunque destaca sobre todas la fiesta de *Samain*, el primero de noviembre, momento colosal fuera del tiempo, cuando se producen todos los eventos míticos, cuando se encuentran, de forma amistosa u hostil, complaciente o recelosa, el mundo de los hombres y el de los dioses, y en el que los druidas son los intermediarios entre ambos.

El quinto capítulo, por último, se ocupa de los orígenes y las doctrinas de los druidas. En primer lugar, de la escritura, un medio de fijación mágica y no de registro destinado a transmitir una información o un saber. A continuación expondremos, ordenadas con dificultad según

la lógica humana, por su extrema imbricación y concomitancia, todas las concepciones fundamentales acerca de los orígenes polares del saber, la eternidad del *sid*, el huevo cósmico, la inmortalidad del alma y la creación de Irlanda y el mundo, todo lo cual enseñaron los druidas primordiales a san Patricio y sus inmediatos sucesores.

Quizá resulte sorprendente que, en un análisis global de la religión de los celtas, comencemos estudiando el culto en lugar de los dioses. Pero, en términos generales, no poseemos en el ámbito celta un equivalente de las especulaciones indias que encontramos en los *Upanishads* o en los *Brahmanas*. Los druidas nos ayudarán a ver más claro allí donde, sin ellos, no habría más que confusión. Además, proponerse estudiar a los dioses antes que los druidas hubiese sido un intento vano, incluso utópico, porque precisamente gracias al estudio de los sacerdotes –al menos en el caso de los celtas– logramos penetrar en el terreno de los dioses. No darse cuenta de ello muestra un evidente desconocimiento del material celta tradicional.

Por consiguiente, no insertamos ningún capítulo relativo a los dioses, aparte de la indispensable explicación de los lazos que unen el druidismo, los relatos irlandeses y la mitología, ya que resultaba urgente –desde hacía ya algunas décadas– definir, tanto en lo que se refiere a los druidas como a los dioses, las nociones de origen, clase y función, pues en este marco riguroso y preciso la estructura religiosa celta surge con nitidez. La presente obra es ante todo una explicación de los rasgos y las tendencias de una organización divina y humana en la que el druida ocupa el lugar eminente que le pertenece por derecho: el primero.

Las demás limitaciones del estudio no requieren ningún comentario prolijo:

–No abordamos el problema de la desaparición del druidismo. Nada, o casi nada, se ha escrito al respecto desde Fustel de Coulanges, cuyas conclusiones, por razones obvias, ya se han quedado caducas[3]. Los hechos históricos no se analizan siempre desde una perspectiva inteligible y resulta difícil que lo sean en el estado actual de las investigaciones realizadas y los conocimientos atesorados. El estudio de la transición del «druidismo» al cristianismo sólo será posible cuando el cristianismo primitivo de los celtas se conozca perfectamente. Ahora bien, los datos

3 Véase en relación con este tema Françoise Le Roux, «Keltische Religión und Religionwissenschaft», *Kairos*, 1965/4, pp. 267-280. En este artículo se analizan los primeros errores de método concernientes a la manera de abordar la religión de los celtas.

son infinitamente complejos: en la Galia, por un lado, pues los druidas se desvanecen ante la religión oficial romana sin dejar ninguna huella tangible, y en Irlanda, por otro, ya que allí, unos siglos más tarde, siguiendo la llamada de san Patricio y sus sucesores, los *filid* se convierten y preservan el núcleo mitológico nacional.

—Evitamos toda alusión a lo que se ha dado en llamar «neodruidismo». Este asunto pertenece a la historia de las ideas de los celtas desde el Renacimiento y no aporta nada al conocimiento de los druidas de la Antigüedad.

—Nos abstenemos de todo recurso al folclore, salvo algunas excepciones justificadas, por la sencilla razón de que los druidas folclóricos, cuando existen, se presentan, igual que los descritos por los hagiógrafos, ampliamente desposeídos de su sacerdocio. Además, aunque es evidente que el folclore conserva en ocasiones reminiscencias mitológicas o elementos arcaicos —de lo cual poseemos dos o tres ejemplos, bretones en particular—, aún constituye un campo demasiado inseguro y resbaladizo. Recopilado en general a partir del siglo XIX —cuando lo ha sido—, el folclore celta no difiere del resto del folclore europeo en cuanto a su naturaleza: es una mitología degradada o, según algunas opiniones, «fragmentada», en la que debemos evitar buscar una información directa o inmediatamente utilizable[4]. Es indispensable, por tanto, mucha erudición y paciencia.

—Por el contrario, debido a que son mucho más antiguos que el folclore, con frecuencia hemos incluido los desarrollos hagiográficos de los hechos «druídicos» a modo de confirmación o ilustración del primer estadio del proceso de degradación de la mitología celta y sus estructuras originales. Sin embargo, esto no significa de ninguna manera que exista cualquier posibilidad de «continuidad», o incluso de «solidaridad», entre el cristianismo celta y el «druidismo» frente al cristianismo continental. No hemos encontrado ningún «druida» cristiano en toda la Edad Media irlandesa, por otro lado tan fértil en arcaísmos y en rarezas, como tampoco ningún evangelio «druídico» disimulado entre las líneas de un salterio. La conversión de Irlanda, como la de los demás celtas —lo deploremos o no, al cabo ya de casi quince siglos—, encarna indiscutiblemente un momento de ruptura doctrinal sincera y definitiva.

A la luz de tales consideraciones, nuestro trabajo se esfuerza por presentar a los druidas tal y como fueron, y no tal y como hubiesen debido

4 Cfr. este propósito la introd. a nuestra *Civilisation celtique*, *op. cit.*, y sobre todo el estudio sobre la relación entre tradición y folclore en *La légende de la ville d'Is*, Rennes, 2000.

ser para adecuarse a ciertas ideas preconcebidas. La única doctrina que seguimos es la de la búsqueda de la verdad y, para alcanzarla, el mejor método, amparado en los hechos, es y seguirá siendo el camino más corto para llegar hasta ella.

Finalmente, persiste la figura, irreductiblemente ajena a nuestra nomenclatura, sea cual sea la época en la que los situemos, del druida brujo o chamán, totemista o animista. Su existencia se basa únicamente en falsas apariencias o en ilusiones cuya irrealidad prueba el estudio científico desde el primer acercamiento. No se volverá a hablar de ello en lo sucesivo, pues el chamanismo es o ha sido un medio de realización espiritual en otras religiones, siberianas o no indoeuropeas. La tradición celta no contiene ninguna huella de eso y atribuírsela implicaría una grave equivocación en lo que se refiere a la «vivencia religiosa» de los celtas de todas las épocas. Nos parece obvio que el nivel intelectual de los druidas celtas estaba más cerca del de los brahmanes de la India que del de los brujos de la Europa medieval o moderna. Ni sus concepciones religiosas ni sus cultos eran primitivos, y aún menos «prelógicos». Los antiguos ya lo sabían, aunque no lo hayan dicho claramente, mientras que los modernos, o más bien algunos de ellos, se quedan paralizados ante la contradicción —que se desprende únicamente de sus estudios— entre el druida filósofo, respetado por todos, y el druida sanguinario y cruel que sacrificaba a sus víctimas sobre un dolmen.

La verdad es que debemos admitir que los celtas constituyen un ámbito distinto del mundo clásico y que esta diferente naturaleza implica un tratamiento diferente. Existe una tradición celta, pero la filosofía es griega y la retórica es latina. Sus visiones o juicios del mundo no se superponen. Simplemente, era una organización religiosa y social que no podía sobrevivir a la conquista extranjera: ése es su único defecto. Y los druidas se encuentran siempre en el centro de tales diferencias.

No se trata de exaltar subjetivamente su memoria —otros ya se han encargado de ello—, sino de restablecer la verdad: los druidas fueron los depositarios de la única forma de tradición que Occidente haya conocido jamás y esto es lo que en definitiva justifica el interés de su estudio. Los textos irlandeses medievales, que tan a menudo utilizaremos, justifican a posteriori y explican, sin menoscabo para ella, la Galia prerromana, ya que no existe ni un indicio galo que no reciba una confirmación irlandesa. En todo caso, no hay ninguno que Irlanda contradiga.

CESSON-SÉVIGNÉ, *a 15 de marzo de 1986.*

Una de las imágenes más frecuentemente reproducidas en los manuales de historia es la del druida galo cortando muérdago: «ataviado con una túnica blanca, el sacerdote sube al árbol, corta con una hoz de oro el muérdago y lo recoge en un paño blanco» (Plinio, *Hist. Nat.* XVI, 249). Pocos extractos de la literatura grecolatina dedicada a los celtas son tan conocidos. Paradójicamente, la cuestión, mucho más grave según los criterios modernos, de saber si los druidas procedían o no a realizar sacrificios humanos no ha apasionado tanto a los eruditos como este rito, a primera vista bastante banal, de recolección de una planta medicinal. Aun así, el hecho aquí referido está muy lejos de haber sido correctamente interpretado, ya sea por el propio Plinio, ya por los historiadores modernos.

Sin embargo, los celtólogos e historiadores tienen a su disposición cierto número de textos griegos y latinos en los que aparece el nombre de los druidas. Como ya hemos anunciado, la comparación o el cotejo de las informaciones aportadas por estos textos, sus coincidencias con los documentos celtas insulares, irlandeses casi exclusivamente, constituirán lo esencial de nuestro trabajo. Pero, antes de emprenderlo, es necesario presentar los textos y definir los términos de nuestra investigación, ante todo, la propia noción de druida, que no es un simple filósofo o mago iniciado en determinada forma de sabiduría, sino un sacerdote con multitud de capacidades, con amplios poderes, con un conocimiento universal y que forma parte de una clase sacerdotal perfectamente definida y organizada como la de los brahmanes en la India.

Con ello situamos de entrada el «druidismo» claramente por encima de la religión presentada habitualmente en los manuales, que rezuma las falsedades más patentes: un paganismo celta consistente, por una parte, en una especie de religiosidad naturalista basada en dioses solares o en mitos historicizados y, por otra, en prácticas mágicas que amalgaman cultos preindoeuropeos y concepciones religiosas atesoradas por los pueblos europeos conocidos en la historia[1].

1. Los druidas según los textos antiguos

La mayoría de los autores clásicos ofrecen definiciones más teóricas que prácticas, afirmaciones inverificables sobre el terreno, informaciones repetidas sin descanso por generaciones y generaciones de historiadores, curiosidades o rarezas exóticas que acaban por volverse insulsas debido a un uso demasiado prolongado o un comentario demasiado rumiado... No deja de sorprendernos, a pesar del inmenso espacio ocupado por los celtas en la historia de la Antigüedad, el escaso interés que suscitan y la vaguedad de las definiciones y las descripciones referidas a ellos. Así pues, compensaremos, mal que bien, una gran cantidad de generalidades con un número reducido de datos precisos que explotaremos al máximo. No obstante, aun en la imprecisión de todo lo demás, esto es, en todos esos escritos sin brillo ni apenas sustancia, subsisten informaciones utilizables. Pero dos o tres grandes autores principalmente, gracias a un conocimiento más rico y mejor organizado, compensan las oscuridades, las debilidades y los silencios de todos los demás.

Citemos antes de nada, en orden cronológico, los principales extractos de textos antiguos que describen a los druidas:

– César, *Comentarios a la guerra de las Galias* VI, 13-14:

> «En toda la Galia hay dos clases de hombres entre los que gozan de relevancia y prestigio. Pues lo cierto es que al pueblo se le considera casi esclavo: por sí mismo no se atreve a nada, ni se le tiene en cuenta a la hora de tomar decisiones. La mayoría, agobiados por las deudas, por los impuestos excesivos o por los ultrajes de los poderosos, se entregan como

1 Remitimos a la crítica detallada de las obras anteriores más habituales y recientes: Françoise Le Roux, «Notes d'Histoire des religions XXI. Qu'est-ce que la religión celtique?», *Ogam*, 1983-1984, n.º 35-36.

esclavos. Sobre ellos tienen los nobles los mismos derechos que los dueños sobre sus siervos.

De las dos clases, una es la de los druidas, otra la de los caballeros. Aquéllos se ocupan de todo lo que tiene que ver con los dioses, están al cargo de los sacrificios públicos y privados y regulan el culto. Son muchos los adolescentes que acuden a ellos para aprender, y se les tiene en gran consideración. De hecho, dictaminan en casi todas las disputas, públicas y privadas, y, si se ha cometido una fechoría, si ha habido un asesinato, si se discute sobre una herencia o sobre unos límites, son ellos los que juzgan y fijan las compensaciones y las penas. Si alguien, lo mismo un particular que un pueblo, no se aviene a su decisión, le prohíben tomar parte en los sacrificios: para ellos es el castigo más grave. A quienes se les ha impuesto este veto se les considera sacrílegos y criminales, todos se apartan de ellos, evitan acercárseles o hablarles, no sea que por el contacto les sobrevenga algún daño, y cuando piden justicia no se les concede, ni tampoco se les permite acceder a los cargos públicos.

Al frente de todos estos druidas se encuentra uno solo, el que tiene más autoridad entre ellos. Cuando muere, si alguno de entre los restantes destaca por su prestigio, le sucede; si hay varios igualados, se le elige en una votación de los druidas. Algunas veces la primacía se dirime con las armas. En cierta época del año, celebran una reunión en el territorio de los carnutes —considerado el centro de toda la Galia—, en un espacio sagrado. De todas partes acuden hasta allí los que tienen litigios, y se someten a sus decisiones y dictámenes.

Se piensa que sus enseñanzas fueron adquiridas en Britania y desde aquí llevadas a la Galia. En la actualidad, quienes desean conocerlas más a fondo por lo general marchan allá para instruirse.

Los druidas suelen mantenerse al margen de las guerras y no pagan tributos con los demás. Están dispensados del servicio militar y exentos de cualquier otra carga. Atraídos por tales privilegios, muchos vienen por su propia voluntad a recibir instrucción, y otros son enviados por sus padres y familias. Se cuenta que aprenden allí una cantidad ingente de versos. De esta manera, más de uno pasa veinte años instruyéndose. Y no consideran lícito poner estas cosas por escrito, aunque en casi todos los otros asuntos, en las cuentas públicas o privadas, utilizan el alfabeto griego. Me parece a mí que esto lo decidieron así por dos razones: porque no quieren que sus enseñanzas se divulguen entre la gente, ni tampoco que los discípulos, confiados en la escritura, cultiven menos la memoria. En efecto, ocurre a

menudo que, con el recurso de la escritura, se pierde el interés por aprender y la memoria.

Principalmente, pretenden hacer creer que las almas no perecen, sino que tras la muerte pasan de unos a otros, y piensan que así es como mejor se estimula el valor, dejando a un lado el miedo a la muerte. Además, disertan y enseñan a sus jóvenes sobre numerosas cuestiones, referidas a los astros y sus movimientos, el tamaño del orbe y de las tierras, la naturaleza, la esencia y el poder de los dioses inmortales»[2].

– Diodoro de Sicilia, *Historia* V, 31, 2-5:

«Entre ellos se encuentran asimismo poetas líricos que ellos llaman bardos. Estos poetas cantan con el acompañamiento de instrumentos semejantes a la lira; celebran a unos personajes e infaman a otros. También hay unos filósofos y teólogos que son objeto de honores extraordinarios y reciben el nombre de druidas. Los galos asimismo recurren a adivinos, a los que consideran merecedores de gran reconocimiento; estos adivinos predicen el futuro mediante la observación del vuelo de los pájaros y el sacrificio de las víctimas, y todo el pueblo está atento a sus dictados. Observan una costumbre extraña e increíble, sobre todo cuando deben indagar respecto a algunos asuntos de importancia; en estos casos, en efecto, ofrecen en sacrificio la vida de un hombre, al que apuñalan con una daga en un lugar situado encima del diafragma, y cuando cae el hombre acuchillado, a partir de la observación de la caída, de la convulsión de los miembros, y también de la efusión de la sangre, los adivinos comprenden el futuro, fieles a una antigua práctica de observación de estos hechos usada durante muchos años. Es costumbre entre los galos no realizar ningún sacrificio sin la presencia de un filósofo; dicen, en efecto, que es preciso ofrecer sacrificios de agradecimiento a los dioses por medio de personas expertas en la naturaleza divina, que hablen, por decirlo así, la misma lengua de los dioses; por medio de estos hombres piensan que ha de pedirse el favor divino. Tanto en los asuntos de tiempos de paz como en los de la guerra, los galos obedecen especial-

2 Edición de Alfred Klotz, Teubner, Leipzig, 1952, pp. 142-144 [trad. esp.: *Comentarios a la guerra de las Galias* (trad. José Joaquín Caerols), Madrid, Alianza Editorial, 2002 (2.ª reimpresión 2006), pp. 211-213]. Cf. J. Zwicker, *Fontes Historiae Religionis Celticae*, Berlín, 1934, pp. 22-24. César, que vivió del año 100 al 44 a.C., escribió su relato de la guerra de las Galias al hilo de los acontecimientos que narraba. Se trata de un testigo ocular datable con un margen de error de muy pocos años, ya que la guerra de las Galias se desarrolló del 58 al 52 antes de nuestra era.

mente a estos filósofos y a los poetas cantores, y obedecen no sólo los amigos, sino también los enemigos. Frecuentemente, en efecto, en las formaciones en orden de batalla, cuando los ejércitos se aproximan con las espadas en alto y las lanzas tendidas, estos hombres se adelantan en medio de las formaciones y los hacen parar, como si encantaran a unos animales salvajes. De este modo, también entre los bárbaros más salvajes, el furor cede ante la sabiduría y Ares respeta a las Musas»[3].

– Estrabón, *Geografía* IV, 4, 4:

«En términos generales, se puede decir que para todos ellos hay tres grupos que gozan de especial distinción: los bardos, los vates y los druidas. Los bardos son poetas cantores. Los vates tienen funciones sagradas y estudian la naturaleza. Los druidas se dedican también al estudio de la naturaleza, pero añaden el de la filosofía moral, y son considerados los más justos, por lo cual se les confían los conflictos privados y públicos, incluso el arbitraje en caso de guerra, y han llegado a detener a los que se estaban alineando ya para el combate. Les incumben especialmente las causas criminales, y piensan que cuando proliferan éstas es signo de abundancia para la región. Afirman también, tanto ellos como otros, que las almas son indestructibles, como indestructible es el universo, aunque llegará un día en que el fuego y el agua prevalecerán sobre todo»[4].

– Pomponio Mela, *Corografía* III, 2, 18-19:

«Permanecen todavía huellas de esta crueldad ya suprimida y, así como se abstienen de sacrificios mortales, así sin embargo, cuando suben a las aras a los sacrificados, les seccionan alguna parte. Sin embargo, tienen facilidad de palabra y como maestros de sabiduría a los Druidas. Éstos aseguran conocer el tamaño y la forma de la tierra y del firmamento, el movi-

3 Edición de C. H. Oldfather, Londres-Cambridge, 1961, III, pp. 176-180 [trad. esp.: *Biblioteca histórica* (trad. Juan José Torres Esbarranch), Madrid, Gredos, 2004, pp. 275-276]. Diodoro de Sicilia vivió aproximadamente del año 90 al 20 antes de nuestra era. Es por tanto contemporáneo de César, diez años arriba o abajo, con quien coincide parcialmente en su esquema descriptivo.

4 Edición y traducción de François Lasserre, Les Belles Lettres, París, 1966, p. 161 [trad. esp.: *Geografía* (trad. M.ª José Meana y Félix Piñero), Madrid, Gredos, 1992, p. 181]. Cf. las notas complementarias de las páginas 214-215. Estrabón vivió aproximadamente del año 63 al 19 antes de nuestra era. Por consiguiente, escribió con posterioridad a la conquista de las Galias por César, lo que explica el imperfecto en la frase relativa a la intervención de los druidas en los conflictos y las guerras.

miento del cielo y de los astros y el destino trazado por los dioses. Enseñan muchas cosas a los más ilustres de su pueblo, ocultamente y durante el día, en veinte años, en grutas o en recónditas montañas. Una de las ideas que les imbuyen es común a todos: "que las almas son imperecederas y que hay otra vida después de la muerte", sin duda para que ellos sean más valerosos en las guerras. Así pues, queman y entierran con sus muertos útiles necesarios para los que viven. De ordinario se dejaba para los infiernos la cuenta de los negocios y la restitución de la deuda, y los había que se arrojaban de buen grado a las piras de los suyos como si fueran a vivir juntamente con ellos»[5].

– Lucano, *Farsalia* I, 454-462:

«conforme a vuestra doctrina, las sombras no emigran a las silenciosas moradas del Erebo y a los pálidos reinos del subterráneo Dite: el mismo espíritu sigue rigiendo los miembros en otra región del mundo; si moduláis doctrina verdadera, la muerte es el punto central de una larga existencia. Felices en todo caso con su error los pueblos a los que contempla la Osa: a ellos no les angustia el conocido como mayor de los temores, el miedo a la muerte. De ahí la mentalidad de sus guerreros, con inclinación a precipitarse sobre la espada, unas almas dispuestas a acoger la muerte, y el sentimiento de que es una cobardía preocuparse por conservar una vida que ha de volver»[6].

– Plinio el Viejo, *Historia Natural* XVI, 249:

«No hay que olvidar en este orden de cosas la admiración de las Galias. Los druidas, pues es así como llaman a sus magos, no tienen cosa más sagrada que el muérdago y el árbol que lo engendra, que es siempre un roble. Sólo a causa de este árbol escogen los bosques de robles y no llevarán

5 Edición de Karl Frick, Teubner, Leipzig, 1880, pp. 59-60 [trad. esp.: *Corografía* (trad. Carmen Guzmán Arias), Murcia, Universidad de Murcia, 1989, pp. 84-85]. Pomponio Mela vivió a mediados del primer siglo de nuestra era. Su texto es también un siglo posterior, más o menos, al del testigo principal que es César y ésta es probablemente la razón de la ausencia de toda indicación sobre el papel militar de los druidas.

6 Edición y traducción de A. Bourgery, Les Belles Lettres, París, 1947, I, p. 21 [trad. esp.: M. Anneo Lucano, *Farsalia* (trad. Antonio Holgado Redondo), Madrid, Gredos, 1984, p. 94]. Cf. J. Zwicker, *Fontes Historiae Religionis Celticae*, Berlín, 1934, p. 48. Lucano vivió del año 39 al 65 de nuestra era y empleó con fines literarios el relato de la campaña de César en las Galias. La descripción no es directa.

a cabo rito alguno sin la presencia de una rama de este árbol. Tanto es así que parece posible que el nombre de druida proceda del griego. Creen, en efecto, que todo lo que crece en este árbol les viene enviado por el cielo y es un signo de que el árbol fue elegido por el dios en persona. Es pues muy raro encontrar el muérdago y, cuando se encuentra, se recoge en medio de una gran ceremonia religiosa durante el día de la sexta luna, pues es por ese astro por el que los galos regulan sus meses y sus años, lo mismo que sus siglos de treinta años. Eligen ese día porque la luna tiene ya una fuerza considerable, aun sin haber llegado a la mitad de su trayectoria. Los galos llaman al muérdago por un nombre que significa 'el que todo lo cura'. Tras haber preparado ritualmente un sacrificio y un festín bajo el árbol, traen dos toros blancos cuyos cuernos han sido atados por primera vez. Ataviado con una túnica blanca, el sacerdote sube al árbol, corta con una hoz de oro el muérdago y lo recoge en un paño blanco. Entonces inmolan a las víctimas rogando a la divinidad que acepten el sacrificio y que éste aproveche a quienes se lo ofrecen. Los galos creen que el muérdago, bebido, devuelve la fecundidad a los animales estériles y constituye un remedio contra todos los venenos. Tal es el comportamiento religioso de un gran número de pueblos respecto a las cosas insignificantes»[7].

— *Historia Natural* XXX, 13:

«Las Galias (la magia) las ocupó siempre, incluso hasta nuestros días. En efecto, durante el principado de Tiberio César se eliminó a los druidas galos, esta ralea de adivinos-médicos. Pero, ¿por qué voy a recordar esto al hablar de una disciplina que hasta ha atravesado el Océano y ha llegado a los confines del mundo habitado? Britania la cultiva, incluso hoy, absorta en medio de tales ceremonias que podría llegarse a creer que fue ella la que se la legó a los persas. Además, existió acuerdo sobre esas prácticas en todos los lugares del mundo, por mucho que estuvieran en conflicto o se ignorasen mutuamente; y no es posible apreciar suficientemente cuánto se les debe a los romanos por haber suprimido ritos monstruosos en los que se

7 Edición de Jacques André, Les Belles Lettres, París, 1963, pp. 98-99. Cf. J. Zwicker, *Fontes Historiae Religionis Celticae*, *op. cit.*, pp. 54-55. Plinio vivió del año 23 al 79 de nuestra era. Él también es más o menos un siglo posterior a César. Pero ninguno de los dos extractos citados aquí contiene información general sobre la clase sacerdotal. El interés del primero reside en la descripción de un hecho ritual posterior a la eliminación de los druidas de la vida pública gala en los inicios de la romanización. Se presentará otro pasaje importante, relativo al erizo de mar fósil, en el capítulo V para explicar una noción religiosa fundamental.

consideraba muy piadoso matar a un hombre y comérselo, además, muy saludable»[8].

– Timágenes en Amiano Marcelino, *Historia* XV, 9, 8:

«Una vez civilizadas paulatinamente las gentes de estas regiones, se desarrolló el estudio de las artes liberales, alentado por los bardos, euhages y druidas.

Los bardos fueron cantando las hazañas de hombres ilustres en versos heroicos, acompañados por los dulces sones de la lira; en cambio los euhages, con pretensiones más altas, intentaban mostrar las leyes sublimes de la naturaleza. Por su parte los druidas, de inteligencia superior, unidos por comunidades fraternales, como determinó la autoridad de Pitágoras, intentaron alcanzar la respuesta a cuestiones ocultas y elevadas»[9].

Veamos ahora los pormenores de estos textos:

El testigo más antiguo y el más importante, César, distingue tres clases en la sociedad gala: *druides*, *equites* y *plebs*. Pero casi no contempla más que dos, las que denomina *druides* y *equites*. Es evidente que los *druides* representan la clase sacerdotal y los *equites* (caballeros) la clase militar, mientras que para César la *plebs* engloba indistintamente a todos los demás: agricultores, artesanos y esclavos. Por tanto, D'Arbois de Jubainville se equivocó en el fondo de la cuestión cuando creyó que César mencionaba con el nombre de druidas sólo una parte de la clase letrada gala[10]. Para empezar, la expresión «clase letrada» es errónea y, para continuar, César no desdeñó dos de los tres elementos de la clase sacerdotal, los cuales incluyó en una definición general.

Los druidas cuentan entre sus atribuciones todo lo relativo a:

- la religión (creencias, sacrificios, cultos),
- la justicia (derecho público y privado),
- la enseñanza y la transmisión del saber tradicional.

8 Edición de Alfred Ernout, Les Belles Lettres, París, 1963, pp. 27-28 [trad. esp.: *Historia natural* (trad. Josefa Cantó, Isabel Gómez Santamaría, Susana González Marín y Eusebia Tarriño), Madrid, Cátedra, 2002, pp. 640-641).

9 Edición de V. Gardthausen, Teubner, Leipzig, 1874, pp. 68-69 [trad. esp.: *Historia* (trad. M.ª Luisa Harto Trujillo), Madrid, Akal, 2002, p. 190). Cf. J. Zwicker, *Fontes Historiae Religionis Celticae*, *op. cit.*, p. 107. Amiano Marcelino escribió este pasaje a finales del siglo IV, alrededor del año 390. Tradujo una historia escrita por un autor griego, Timágenes, que vivió en el siglo I antes de nuestra era.

10 *Les Celtes et les langues celtiques*, París, 1883, p. 46. Todavía se encuentra esporádicamente el error de D'Arbois en obras contemporáneas.

Rechazan el uso de la escritura, aunque la admiten (en caracteres griegos) para los negocios públicos y privados. Enseñan la inmortalidad del alma y se entregan a vastas especulaciones teológicas y científicas relacionadas con la naturaleza de los dioses, la astronomía y la física.

A diferencia de César, Diodoro de Sicilia, Estrabón y los demás escritores antiguos no oponen toda la clase sacerdotal en su conjunto al resto de la sociedad, sino que describen sus subdivisiones internas (que por otro lado no comprendieron).

De acuerdo con Diodoro de Sicilia, existen:

- bardos: cantan himnos o sátiras acompañándose del arpa (lira);
- filósofos y teólogos (druidas): se les conceden los mayores honores; se ocupan de los sacrificios y sirven de intermediarios entre los hombres y los dioses; bardos o filósofos, calman a los ejércitos dispuestos a trabar combate; desprecian la muerte y enseñan la inmortalidad del alma;
- adivinos: tienen una gran autoridad y toda la población se encuentra bajo su autoridad; practican la adivinación y el arte augural mediante la ornitomancia o los sacrificios humanos. En términos latinos, practican el *augurium* y la *haruspicina*.

Según Estrabón, hay que distinguir entre:

- bardos: cantores de himnos y poetas;
- vates: sacrificadores e intérpretes de la naturaleza;
- druidas: estudian la ciencia de la naturaleza y la filosofía moral; imparten justicia y actúan como árbitros en las guerras; enseñan la inmortalidad del alma y profesan la idea de que un día sólo reinarán el agua y el fuego.

Pomponio Mela, quien en todas sus definiciones se refiere a la clase sacerdotal, afirma que:

- los galos en general son elocuentes;
- los druidas son señores de la moral;
- conocen la grandeza de la tierra y del mundo,
  los movimientos de los astros,
  todas las voluntades de los dioses.

Según Amiano Marcelino:

- los bardos celebraban las grandes acciones con cantos heroicos;
- los eubages estudiaban los misterios de la naturaleza[11].

11 Es casi seguro que este último término es producto de una mala lectura de la palabra griega en manuscritos escritos en uncial. Véase Jacques Moreau, «Eubages et

Por encima de ellos:

- los druidas formaban parte de comunidades cuyos estatutos se habían fijado bajo la influencia de Pitágoras;
- estudiaban los asuntos ocultos;
- declaraban que las almas son inmortales.

Estas definiciones son en extremo esquemáticas, pero bastan para extraer una primera conclusión: es legítimo distinguir, en la clase sacerdotal celta, tres subdivisiones internas fundamentales, que César, correcto en las caracterizaciones generales e impreciso en los detalles, designa globalmente bajo el nombre general de «druidas»:

- druidas,
- bardos,
- vates (o adivinos).

Cada una de estas subdivisiones corresponde a una especialidad funcional:

	DRUIDA	BARDO	VATE
César	**druida:** religión, justicia, enseñanza,		
Diodoro	**druida, filósofo, teólogo:** religión,	**bardo:** alabanza, sátira, arbitraje,	**adivino:** adivinación, arte augural, sacrificio,
Estrabón	**druida,** ciencia de la naturaleza, filosofía, justicia,	**bardo:** canto, poesía,	**vate:** sacrificio, interpretación de la naturaleza.

Esta clasificación, sin embargo, sólo es relativamente exacta, pues no está exenta de cierta vaguedad: Estrabón y Diodoro atribuyen el sacrificio al vate cuando debería ser también competencia del druida y Diodoro llama bardos a los druidas que actúan como árbitros entre dos

vates», *Bulletin de la Société Nationale des Antiquaires de France*, 1958, pp. 180-190, cuya demostración suscita sin embargo algunas reservas.

ejércitos enemigos. Veremos numerosas imprecisiones de este tipo en las especializaciones irlandesas. Éstas no indican la existencia de graves errores, más bien son el indicio de una enorme flexibilidad en la clasificación y de una homogeneidad funcional: el bardo y el vate son efectiva y realmente druidas. Sus nombres designan especializaciones funcionales opuestas a la vez que subordinadas a una denominación general que sin duda les corresponde, sean cuales sean sus funciones y su puesto en la jerarquía.

Sólo nos quedan por citar dos textos, menores y tardíos, aunque no carentes de interés, que atribuyen a los druidas un estrecho parentesco intelectual con Pitágoras, confiriéndoles así un prestigio inesperado tras los decretos de Tiberio y Claudio, dos siglos más tarde:

– Hipólito de Roma, *Philosophoumena* I, XXV:

> «Los druidas de los celtas han estudiado asiduamente la filosofía de Pitágoras, pues fueron incitados a este estudio por Zalmoxis, el esclavo de Pitágoras, tracio de nacimiento, que vino a estas comarcas tras la muerte de Pitágoras y les suministró la ocasión de estudiar su sistema filosófico. Y los celtas creen en sus druidas como videntes y profetas porque pueden predecir ciertos acontecimientos por el cálculo y la aritmética de los pitagóricos. No silenciaremos los orígenes de su doctrina, ya que algunos creyeron poder distinguir entre estas gentes distintas escuelas de filosofía. En efecto, los druidas practican también las artes plásticas»[12].

– Clemente de Alejandría, *Stromata* I, 70, 1:

> «Alejandro, en su libro acerca de los Símbolos Pitagóricos, relata que Pitágoras fue discípulo de Zaratos el asirio (algunos identifican a éste con Ezequiel, pero no es así, como luego demostraré), y pretende que Pitágoras haya aprendido también de los Gálatas y de los Brahmanes»[13].

12 J. Zwicker, *op. cit.*, pp. 88-89. Hipólito vivió hacia los años 175-250 de nuestra era. La mención del cálculo y la aritmética podría probar –y ésta sería una de nuestras rarísimas pruebas indirectas– que la lengua gala o, más generalmente, el celta de la Antigüedad, poseía un simbolismo numérico y era, por esto mismo, una lengua sagrada.

13 J. Zwicker, *op. cit.*, pp. 82 [trad. esp.: *Stromata* (trad. Marcelo Merino Rodríguez), Madrid, Ciudad Nueva, 1996, p. 223]. Clemente de Alejandría vivió hacia 150-215.

— *Stromata* I, 71, 3-4:

> «Así pues, la filosofía, bien de gran utilidad, floreció hace tiempo junto a los bárbaros y fue dispuesta entre las naciones; luego, llegó también a los griegos. La manifestaron públicamente los profetas de Egipto, los caldeos de Asiria, los druidas de Galacia, los samaneos de Bactriana, los filósofos celtas, los magos de Persia»[14].

Estos textos son del siglo III y contienen generalidades cercanas a la leyenda y no pruebas. Se trata de comentarios eruditos, no muy exactos, que hablan de los druidas en pasado. Las relaciones de estos últimos con Pitágoras o Zalmoxis no están atestiguadas históricamente y no volveremos a tratar de ellas aquí (son como mucho hechos individuales aislados). No obstante, los filósofos griegos, con su curiosidad habitual por las ideas de otros, intuyeron que ahí había una doctrina cuya comprensión se les escapaba, o más bien una tradición o conocimiento que no podían incluir en ninguno de los sistemas de pensamiento a los que estaban acostumbrados.

2. La confusión terminológica

Esta denominación flexible, que las más de las veces se transformó en confusión en los estudios modernos, nos lleva a plantearnos directamente el caso de los nombres antiguos de los druidas, traducidos al latín o al griego con términos utilizados para designar el sacerdocio, una función sacerdotal o incluso una capacidad mágica.

El primer ejemplo se encuentra en César que, en el libro VI de los *Comentarios*, emplea en distintas ocasiones la palabra *druides* (cuando ha utilizado equivalentes latinos para designar a los *equites* y a la *plebs*), pero que, al tratar cuestiones políticas relacionadas con el arreglo de un conflicto electoral en la sociedad hedua, usa la palabra *sacerdos*: «por los sacerdotes de acuerdo con las costumbres de la ciudad» (*per sacerdotes more civitatis*)[15]. Estos «sacerdotes» no pueden haber sido más que druidas.

De un tipo un poco diferente, pero igualmente instructivo, es la frase con la que Plinio abre la descripción de la recolección del muérdago:

14 J. Zwicker, *op. cit.*, p. 82 [trad. esp.: *op. cit.*, p. 225].
15 *Comentarios* VII, 33 [trad. esp.: *op. cit.*, p. 256].

> «No hay que olvidar en este orden de cosas la admiración de las Galia *(Galliarum admiratio)*. Los druidas *(druidae)*, pues es así como llaman a sus magos *(ita suor appellant magos)*, no tienen cosa más sagrada que el muérdago y el árbol que lo engendra»[16].

Los «galos», los «druidas» y los «magos» son en este caso, sinónimos discordantes que designan indistintamente a los miembros de la clase sacerdotal. Su yuxtaposición en la misma frase basta para probar cuán vagas eran las nociones de Plinio —o cuán grande era su desprecio— por todo lo relativo a los celtas.

Encontramos un caso idéntico en su descripción del erizo de mar fósil (véase más adelante el capítulo V): «los druidas dicen que las serpientes lo arrojan a lo alto» *(druidae sibiles id dicunt in sublime jactari)*. Y, en la frase siguiente: «Y como la astucia de los magos se afina cuando se trata de ocultar engaños» *(Atque, ut est magorum sollertia occultandis fraudibus sagax)*[17]. La palabra «mago», con su matiz peyorativo de «brujo», se emplea como sinónimo de «druida».

Es por consiguiente necesario incluir en el estudio de los hechos religiosos relacionados con los druidas —o, si se prefiere, con la clase sacerdotal celta— todas las menciones que ponen de manifiesto una función especializada de «sacerdote», «poeta», «filósofo», «adivino», «mago», «augur» o «arúspice» en el ámbito celta propiamente dicho. Tanto con respecto a los druidas como a los dioses, la función es más determinante que la denominación.

De este modo, a partir de ahora podemos, a título de ejemplo, hacer responsables a los druidas, entendidos en general como los sacerdotes celtas, del episodio histórico-legendario en el que Tito Livio narra el fin del cónsul Postumio, muerto a manos de los boyos de Italia en 216 a.C., y cuyo cráneo «cincelaron en oro y lo utilizaban como vaso sagrado para hacer libaciones en las solemnidades y servía al mismo tiempo de copa al sacerdote y los rectores de los templos. Los galos obtuvieron también un botín tan importante como la victoria»[18]. Estos «sacerdotes» y estos

16 *Historia Natural* XVI, 249, *op. cit.*

17 *Historia Natural* XXIX, 52-53, edición de Alfred Ernout, Les Belles Lettres, París, 1962, p. 37 [trad. esp.: *Historia natural* (trad. Josefa Cantó, Isabel Gómez Santamaría, Susana González Marín y Eusebia Tarriño), Madrid, Cátedra, 2002, p. 587].

18 Véase en el capítulo III el pasaje citado a propósito de la guerra vegetal [trad. esp.: *Historia de Roma desde su fundación* IV (trad. José Antonio Villar Vidal), Madrid, Gre-

«rectores de los templos», *sacerdotes* o *antistites templi*, son druidas cuyo nombre Tito Livio ha traducido al latín[19].

En el periodo tardío, aunque para la definición clasificatoria este testimonio es válido, la omnipresencia de la clase sacerdotal legitima finalmente el pasaje en el que Ausonio, en el siglo IV de nuestra era, cita a dos de sus maestros a quienes, por gentileza universitaria, atribuye una ascendencia druídica:

> **Acio Patera, retórico:**
>
> «Tú, vástago de una familia de druidas de Bayocaso, si la fama no falta a la verdad, haces venir tu sagrado linaje del templo de Beleno»[20];
>
> **Febicio, gramático:**
>
> «No pasaré por alto al anciano llamado Febicio, que no obtuvo ningún beneficio como guardián del templo de Beleno; no obstante, nacido, según pretende, de un linaje de druidas, del pueblo armoricano, consiguió una cátedra en Burdeos gracias a su hijo»[21].

Se dice que Febicio fue *Beleni aedituus*, «intendente, guardián de Beleno», un título modesto con toda seguridad, demasiado modesto quizá. Pero está en relación con la cualidad druídica atribuida a su familia y se sobreentiende con ello que hubo druidas en Armórica, de lo que no tenemos ninguna duda: los hubo allí igual que en todos los lugares donde hubo celtas. Sin embargo, resulta interesante apuntar que, todavía en el siglo IV, se acordaban de ellos y que, en ese recuerdo, la condición o la función del druida podía existir independientemente del empleo del nombre celta, pues se admitía la traducción o adaptación latina. En cuanto a la ascendencia druídica de los personajes citados, sólo es válida en la medida en la que Ausonio se la toma en serio. Está excluido en todo caso que haya habido «familias druídicas», puesto que, por definición, el sacerdocio no era hereditario. Retendremos

---

dos, 1993, p. 248]. En cuanto a la explicación del episodio de Postumio, remitimos a nuestra *Introduction général, op. cit.*, epígrafe 3 de la introducción sobre el mito y la historia.

19 Cf. las observaciones, parcialmente caducas, de C. Jullian, «Notes gallo-romaines XXIII. Remarques sur la plus ancienne religión gauloise», *Revue des Études Anciennes* VI, 1904, pp. 256-257 y 260.

20 *Commemoratio Professorum Burdigalensium* IV, 7-9 y X, 22-29, edición de Max Jasinski, París, sin fecha, I, p. 90 [trad. esp.: *Obras* I (trad. Antonio Alvar Ezquerra), Gredos, Madrid, 1990, p. 258].

21 *Ibid.*, X, 22-30, ed. Jasinski I, p. 100 [trad. esp.: *op. cit.*, p. 265].

únicamente de este entretenimiento, más literario que docto, el hecho de que Ausonio, en una época en la que ningún druida ejercía ya funciones oficiales, realza gustoso con ese nombre a un profesor al que desea honrar. «Druida» es la única palabra religiosa celta que escribe su pluma: persistía aún el vago recuerdo de esta palabra y de lo que implicaba en materia de saber sagrado.

En resumen, los miembros de la clase sacerdotal celta son designados en la Antigüedad, al albur del texto o las circunstancias que relata, mediante una amplia variedad de denominaciones, ya sean celtas o clásicas, y éstas griegas o latinas:

(a) términos generales:
- druidas,
- filósofos, sabios teólogos,
- semnoteos,
- sacerdotes (*sacerdotes*, *aedituus*, *antistites*),
- magos.

(b) términos especializados:
- bardos, poetas, parásitos, músicos,
- vates (euhages, eubages),
- gutuater,
- augures, arúspices,
- adivinos (μάντεις),
- astrólogos (por astrónomos),
- médicos.

Todo texto que comporte el uso de uno de estos términos a propósito de los celtas debe ser, a priori, examinado[22].

3. Druidas históricos y druidas míticos

Estas generalizaciones, estas confusiones terminológicas antiguas y modernas, incluso contemporáneas, han provocado que, al estar mal planteadas las definiciones y no tomar en cuenta las clasificaciones funcionales, haya sido imposible delimitar la base misma del problema.

22 Remitimos a Ch.-J. Guyonvarc'h, *Prêtres et dieux des celtes. Le vocabulaire sacerdotal du celtique de l'antiquité au haut moyen âge*, Armeline, Brest, 2009, en cuya primera parte se estudian los nombres de los druidas en los testimonios antiguos y sus equivalentes medievales.

Hasta ahora nadie parece haber observado que no hay ninguna contradicción entre el carácter general de las descripciones antiguas que acabamos de leer y los hechos concretos relacionados con druidas históricos o míticos. Tenemos en efecto el caso único de un druida histórico cuyo nombre conocemos bien, pero cuya condición y funciones sacerdotales sólo advertimos gracias al cotejo con un autor diferente del que habla de él extensamente.

Se trata de Diviciaco, mencionado por César en *De Bello Gallico* sin ningún matiz de desprecio o condescendencia y que, a lo largo de las relaciones de los romanos con el gobierno heduo, en los primeros años de la guerra de las Galias, desempeña las más altas funciones. Es una persona influyente en el Estado, dirige una expedición militar, negocia con el procónsul y, sobre todo, interviene a favor de su hermano, Dúmnorix, de quien César desconfiaba con toda la razón.

Se habla de él muy extensamente en los *Comentarios*, que nos ofrecen informaciones valiosísimas sobre la situación política de la Galia y principalmente sobre la manera en la que allí se hacía política. Sin embargo, hemos de afirmar que este druida histórico —que lo es porque sabemos su nombre y tenemos una certeza empírica de su existencia— nos resulta tan útil para reconstruir la trama de eventos o la estructura de la clase sacerdotal como para determinar la forma de gobierno galo. La razón es que Diviciaco no interesó a César como druida, sino como político influyente, susceptible de ayudarlo en sus proyectos. Hay una diferencia sensible[23].

Quien nos informa de que Diviciaco es un druida no es otro que su contemporáneo Cicerón en un elegante parlamento acerca de la filosofía y la adivinación:

> «Y este ejercicio de adivinación no se ha desatendido ni siquiera entre las gentes bárbaras, como demuestra la existencia de los druidas en la Galia. De entre ellos, llegué a conocer personalmente al heduo Diviciaco, huésped y admirador tuyo, quien manifestaba conocer la ciencia de la naturaleza, a la que los griegos llaman *physiología*, y que predecía —en parte a través de augurios, y en parte a través de pronósticos— lo que iba a pasar»[24].

23 Las relaciones de César y Diviciaco, así como el papel de este último en la política hedua, fueron examinadas con detenimiento por Françoise Le Roux, «Notes d'Histoire des Religions XX. 53, Nouvelles recherches sur les druides», *Ogam*, n.º 22-25, 1970-1973, pp. 209-220.

Dicho de otro modo, la especialidad funcional de Diviciaco es la de adivino y, puesto que Cicerón lo califica como druida, debemos admitir, al menos en este caso preciso, que el adivino, al que los latinos llamaban *augur*, es un miembro de la clase sacerdotal celta. El testimonio de Cicerón es personal y demasiado formal para que pueda recusarse.

Lo más extraordinario es que César elogia siempre a Diviciaco por su fidelidad al pueblo romano. ¿Se trataba de una convicción personal de Diviciaco? Es difícil comprobarlo después de tantos siglos, que han difuminado la rivalidad entre los heduos y los secuanos, causa de la política prorromana del druida. Siendo Dumnórix el jefe del partido popular, anticesarista, puede que «nacionalista», ¿intentaba Diviciaco cubrirse las espaldas ante los romanos sabiendo que la partida estaba perdida en un plazo más o menos largo? ¿Quién mentía y quién era sincero? Quizá nadie, pero nosotros apenas creemos en la realidad de una política nacional gala y no tenemos los medios para dilucidar las cuestiones psicológicas de una época tan lejana[25]. El inconveniente de esta historia, por tanto, es que el druida histórico, con un nombre y una datación, no actúa como druida sino en calidad de político en un contexto fáctico en el que la religión, por decirlo así, no interviene nunca. Nada mejor que la historia misma para demostrar que el método histórico es ineficaz en el caso que nos ocupa. Como todos los druidas, y aún en mayor medida que los demás, pues sabemos su nombre, Diviciaco presenta el inconveniente de que sólo cobra vida ante nuestros ojos a través de una fuente indirecta.

El segundo encuentro histórico entre druidas y romanos fue menos cordial que las entrevistas entre César y Diviciaco. Se sitúa en unas circunstancias totalmente diferentes, un siglo largo más tarde, y en un país

24 *De divinatione*, I, 41 [trad. esp.: *Sobre la adivinación. Sobre el destino. Timeo* (trad. Ángel Escobar), Gredos, Madrid, 1999, p. 119].

25 Esto no quita para que la pareja Diviciaco-Dumnórix resulte interesante. A este respecto, véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques VII. 23. Gaulois Diviciacos et Dumnorix, "le devin" et "le roi"», *Ogam*, n.º 12, 1960, p. 312. Cf. la breve nota de Nora K. Chadwick, «Diviciacus and Dumnorix», en su obra *The Druids*, pp. 103-111. Parece que ésta se inspiró en Camille Jullian, «Notes gallo-romaines XI. Le druide Diviciac», *Revue des Études Anciennes* III, 1901, pp. 205-210. Cf. de la misma autora, *Histoire de la Gaule* II, pp. 103-105. Es imposible extraer cualquier conclusión política o religiosa de la oposición de Diviciacus y Dúmnorix en lo relativo a las relaciones del Estado heduo y Roma.

distinto a la Galia: Britania. No encontramos ningún nombre esta vez, aparte del término común de «druidas», en un acontecimiento contado por Tácito y cuya estructura profunda es la oposición entre la fuerza militar y una concepción religiosa. Habiéndose sublevado Britania en la segunda mitad del siglo I de nuestra era, en el 58, Paulino Suetonio recibió el encargo de reprimir la insurrección. ¿Por qué este oficial tuvo la idea de ensañarse con un santuario? ¿Era la isla de Mona (Anglesey) el centro de la revuelta? No lo sabemos y desde luego poco importa que lleguemos a saberlo un día.

Sea como sea, Paulino Suetonio

> «se dispone a atacar la isla de Mona, poderosa por su población y guarida de fugitivos, y construye naves de fondo plano, propias para abordar costas bajas e inseguras. De este modo pasó la infantería; la caballería la siguió por un vado o cruzó montada a nado donde las aguas eran más profundas.
>
> Ante la orilla estaba desplegado el ejército enemigo, denso en armas y en hombres; por medio corrían mujeres que, con vestido de duelo, a la manera de las Furias y con los cabellos sueltos blandían antorchas; en torno, los druidas, pronunciando imprecaciones terribles con las manos alzadas al cielo; lo extraño de aquella visión impresionó a los soldados hasta el punto de que, como si sus miembros se hubieran paralizado, ofrecían su cuerpo inmóvil a los golpes. Luego, movidos por las arengas de su jefe, y animándose a sí mismos a no temer a un ejército mujeril y fanático, y echando adelante las enseñas, abaten a los que encuentran a su paso y los envuelven en sus propios fuegos. Después se impuso a los vencidos una guarnición y se talaron los bosques consagrados a feroces supersticiones. En efecto, contaban entre sus ritos el de honrar los altares con sangre de cautivos, y el de consultar a los dioses en las entrañas humanas»[26].

26 *Annales* XIV, 29-30, edición de Friedrich Haase, Leipzig, 1855, p. 268 [trad. esp.: Cornelio Tácito, *Anales XI-XVI* (trad. José L. Moralejo), Madrid, Gredos, 1980 (1.ª reimpresión 1986), pp. 180-181]. Cf. J. Zwicker, *op. cit.*, p. 62. C. Jullian, «Notes gallo-romaines XIV. Remarques sur la plus ancienne religion gauloise», *Revue des Études Anciennes* IV, 1902, pp. 103-104, extrajo del gesto de los druidas consistente en levantar los brazos hacia el cielo cuando los dioses estaban, en el momento del ataque romano, en el fondo de los bosques, la extraña conclusión de que esta actitud «databa de un tiempo en el que los situaban en el cielo: la creencia cambia más rápido que el ritual». Nosotros no creemos que los druidas hayan tenido concepciones tan estrechas de la localización de los dioses. Alzar los brazos al cielo debió de ser un gesto habitual de rezo y súplica. Cf. las mujeres galas de Gergovia (*Comentarios* VII, 47) y de Bratuspancio (*Comentarios* II, 13) quie-

Lo que Paulino tomó por un ejército eran con toda probabilidad los druidas y sus discípulos, con las esposas de unos y otros. Tácito no necesita ni siquiera ofrecernos el relato de una escaramuza, pues no se libró ningún combate. Los romanos ocuparon sin dificultad una isla que no estaba defendida, sin duda porque nunca se les pasó por la cabeza a los britanos la idea de que alguien pudiese osar atacarla. Las legiones tomaron posesión de ella con facilidad tras masacrar a los sacerdotes y destruir el santuario.

Mientras César nos proporciona un esquema estructural, Tácito describe, sin entenderlo, un aspecto muy particular de las concepciones religiosas celtas. Para defenderse, en efecto, los druidas no disponían en este caso más que de su magia y sus maldiciones. Poca cosa contra la fuerza militar romana, insensible a los imperativos de un sistema religioso de otra dimensión. En esta magia, Tácito sólo ve una puesta en escena, pero desde luego no relacionada simplemente con el «camuflaje» o con una vulgar argucia bélica. *Quasi haerentibus membris, immobile habeas...*, «como si sus miembros se hubieran paralizado, ofrecían su cuerpo inmóvil». ¿Estamos ante un acto real o un efecto de estilo? No debemos contar con Tácito, un historiador romano, para forzar sus interpretaciones hacia lo maravilloso y lo irracional. Los aspectos insólitos, mágicos y religiosos de los bárbaros son para él objeto de desprecio. No llega al extremo de Estrabón:

> «Nada claro podemos decir de ella (Irlanda), salvo que sus habitantes son aún más salvajes que los britanos, practican la antropofagia, son herbívoros, y consideran bueno comerse a los padres cuando mueren. Se unen con cualquier mujer, incluidas madres y hermanas, a la vista de todos» (IV, 5, 4)*.

Pero su texto se inscribe en esta atmósfera de denigración. No obstante, Tácito ya había registrado un fenómeno de este tipo, comunicando a su lector una suerte de terror grandioso:

---

nes en un acto de súplica se presentan *passis manibus*. Véase Françoise Le Roux, «La mort de Cuchulainn, Commentaire du texte», *Ogam*, n.° 18, 1966, pp. 369-370. Boadicea, al evocar a Andarta, diosa de la guerra, alza también la mano hacia el cielo según Dión Casio LXII, 6 (J. Zwicker, *op. cit.*, p. 82). Por último, la mención de los bosques sagrados recuerda el bosque de Marsella destruido por César según Lucano (véase *infra*).

Trad. esp.: *op. cit.*, p. 187 [N. del T.]

«Por lo demás, los harios, aparte de su fuerza, en la que superan a los pueblos citados, siendo feroces como son, favorecen su ferocidad con artimañas y aprovechando las ocasiones: con escudos negros y cuerpos untados, escogen noches muy oscuras para sus combates e infunden terror con el solo miedo que produce su aspecto de ejército espectral, sin que ningún enemigo soporte esa visión inusitada y como de otro mundo, pues en todas las batallas los primeros en ser vencidos son los ojos»[27].

Mientras Paulino Suetonio estaba ocupado en masacrar de este modo a los druidas, los habitantes de *Londinum* (Londres) veían por todas partes siniestros presagios y la consecuencia inmediata de este acontecimiento, en los *Anales* de Tácito, es la gran revuelta de los britanos bajo el mando de la reina Boadicea. No se trató de un asunto baladí:

«Consta que en los lugares que he indicado cayeron cerca de setenta mil ciudadanos y aliados. Se apresuraban no a tomar cautivos y venderlos, ni a ningún otro comercio de guerra, sino a la matanza, a levantar patíbulos, hogueras y cruces, en la idea de que habían de sufrir su castigo, pero como si, entretanto, la venganza se la hubieran tomado por anticipado»[28].

Dión Casio es aún más siniestro:

«He aquí lo más horrible y feroz que hicieron: colgaron a las mujeres más distinguidas, les cortaron los senos y les cosieron la boca para verlas, por decirlo así, comer, tras lo cual les clavaron estacas afiladas a través del cuerpo de abajo a arriba. Y se entregaban a todas estas fechorías durante sus sacrificios y sus festines, en sus templos y principalmente en el bosque de sagrado de Andrasta (que así es como llaman a la Victoria) por el que tenían una devoción particular»[29].

Paulino exhorta a sus soldados:

«... más vale caer con bravura en el campo de batalla que caer prisioneros para que nos empalen, para que nos arranquen las entrañas, para que nos traspasen con estacas en llamas, para perecer escaldados, como si hubiésemos caído en medio de bestias salvajes, sin ley ni dioses»[30].

27 *Germania*, 43, 5, edición y traducción de J. Pret, Les Belles Lettres, París, 1949, p. 97 [trad. esp.: Cornelio Tácito, *Agrícola. Germania. Diálogo sobre los oradores* (trad. J. M. Requejo), Madrid, Gredos, 1981 (1.ª reimpresión), p. 144].

28 *Anales* XIV, 33, 2.

29 LXII, 9.

30 LXII, 11.

La destrucción de un centro espiritual no trae nunca nada bueno: guerra sin prisioneros, repleta de suplicios horribles, guerra inexpiable... Los textos guardan silencio sobre lo que los romanos hicieron por su lado, pero todo esto tiene las trazas de una auténtica guerra religiosa[31].

Volviendo a la descripción de Tácito, en ella no se dice que los druidas estuviesen armados: iban rodeando a sus tropas. Pero, armados o no, no estaban allí para exhortar a la paz: estaban cumpliendo por el contrario un papel guerrero. ¿Y por qué no pueden haber tenido la función de aliar la fuerza y la sabiduría, a pesar de lo que durante mucho tiempo se creyó poder inferir de su dispensa del servicio militar en la Galia y en Irlanda? Una dispensa no es una prohibición.

Pero el elemento más interesante del relato es el recurso a la magia y al fuego: recurso ineficaz y del que los romanos se rieron después sin comprenderlo. Aunque, por lo menos, al comienzo habían sido presa del pavor, como sin duda deseaban los druidas. Que las esperanzas de éstos se viesen frustradas enseguida no afecta en nada al principio que seguían, de acuerdo con el cual, un ejército celta, asimismo respetuoso con los criterios religiosos de los ocupantes del santuario, hubiese emprendido la fuga.

Pues –y esto es lo que queremos subrayar ante todo– desde el momento en el que se trata de druidas, la historicidad más evidente va desplazándose hacia la explicación mitológica o religiosa. ¿Se confiaron los druidas del templo de Anglesey al dios gavillero, a ese mismo dios que, en Delfos, en el año 279 antes de nuestra era, había lanzado sobre los celtas, profanadores del oráculo de Apolo, su terror fulminante y paralizador?[32]. El fuego corresponde a la misma divinidad y, aunque es prematuro mencionar un teónimo, las indicaciones de las que disponemos nos permiten al menos discernir lo esencial del problema planteado por el comportamiento de los druidas britanos. Éstos poseían efectiva y míticamente las dos facetas de la soberanía: la guerrera y la mágica, la religiosa y la jurídica, la de Varuna y la de Mitra (según las concepciones

31 El ejército de Varo fue destruido por los germanos en las proximidades del santuario de Externsteine. Véase Nita de Pierrefeu, «Irminsul et le Livre de Pierre des Externsteine en Westphalie», *Ogam*, n.º 7, 1955, pp. 363-386.

32 Françoise Le Roux, «Taranis, dieu celtique du ciel et de l'orage», *Ogam*, n.º 10, 1958, pp. 30 y ss.; «Le dieu celtique aux liens, de l'Ogmios de Lucien à l'Ogmios de Dürer», *Ogam*, n.º 12, 1960, pp. 204-234.

hindúes en la terminología funcional que tomamos de Georges Dumézil)[33]. *Faces praeferebant* («blandían antorchas»), dice Tácito, pero ¿de qué le servían las antorchas a un ejército ordinario frente a tropas sin material pesado que se presentaban en campo abierto?

Esta exégesis del pasaje de Tácito tiene por otra parte un alcance limitado. Busca solamente, a partir de un elemento concreto, transmitir al lector la «atmósfera» druídica a la vez que muestra el escaso margen de interpretación del hecho histórico. La naturaleza de las fuentes de información no dejará de impedirnos restablecer exactamente el marco histórico cronológico de los druidas. Pero, aun en el supuesto de que esta ambición se vuelva algún día realizable, lo más urgente no es eso, sino entenderlos, saber en virtud de qué concepciones, de qué creencias poseían el inmenso poder que los autores antiguos unánimemente les concedían.

El estudio mitológico no es nuestro objetivo básico, ni siquiera nuestro propósito inicial. Pero hay que abordar los problemas allí donde toleran un examen crítico en ausencia de todo dato material histórico o arqueológico. Si el druida se refugió en la leyenda o el mito, estamos forzados a seguirlo y, para estudiar al druida, a leer y estudiar la leyenda y el mito. Vamos a demostrar, en efecto, que el druida terrenal pretende parecerse al druida divino, que desea poseer los mismos poderes, los mismos medios de realización espiritual, las mismas aptitudes para imponer su voluntad, que es la imagen de su dios, del mismo modo que la sociedad humana es un calco del cosmos. Vamos a demostrar también, invirtiendo los términos, que el estudio del druida mítico resulta ser la mejor forma posible de analizar al druida histórico porque, ya sea en la historia o el mito, sus jerarquías y especializaciones son idénticas. La leyenda celta transpone al mito la realidad de una estructura social y religiosa. E inversamente, ¿qué sacerdote no se impondría como ideal parecerse al dios al que honra? No es, en suma, la sociedad la que segrega la religión, sino la religión la que determina la forma de la sociedad.

Si el creyente acepta lo que se le propone, si el ritual mágico-religioso es totalmente eficaz, si el druida se convierte realmente para él en el representante de un dios, que es a la vez el depositario, el garante y la personificación de la tradición, la distinción entre mito e historia

33 *Mitra-Varuna, essai sur deux représentations indo-européennes de la souveraineté*, París, 1948, pp. 83-85.

pierde gran parte de su importancia, si no todo su interés[34]. Tampoco debemos lamentarnos más de lo imprescindible por la extrema penuria de testimonios propiamente históricos, ante la cual la destrucción del santuario de Anglesey, muy real, datada y descrita, es una excepción. El mito tiene también su realidad. Sin detenernos en lo que pueda contener de histórico, encubierto o no, en lo sucesivo hay que estudiarlo por sí mismo, por su organización, su simbolismo y su contenido conceptual, que, en otro plano, concuerdan sin ningún género de dudas con la realidad de la historia.

Para lograr nuestro fin, disponemos de la importantísima fuente de informaciones que es la leyenda insular consignada en los textos irlandeses y, accesoriamente, galos. Estos textos se escalonan en el tiempo del siglo VIII al XV. Pero no tendremos que justificar estas fechas: la lengua es siempre más arcaica que la transcripción y los filólogos detectan a menudo rasgos de irlandés antiguo en manuscritos del siglo XIV o de rejuvenecimiento en relatos en los que el escriba recopiaba sin entenderlos siempre apropiadamente. El recurso a la cronología para condenar el uso de la literatura insular no tiene ningún alcance demostrativo: lo más antiguo de la literatura irlandesa es cristiano, litúrgico o hagiográfico, y sólo más tarde, hacia el siglo XII, los relatos confiados hasta entonces a la tradición oral fueron puestos por escrito. La antigüedad real no se encuentra en la fecha de redacción o transcripción de los textos, sino en su contenido y en la estructura de ese contenido. Las relaciones entre Irlanda y la Galia son, a este respecto, simétricas a las que mantienen la Escandinavia medieval y la Germania antigua y continental[35]. Allí también encontramos, por un lado, textos y acontecimientos míticos y, por otro, monumentos con imágenes e inscripciones, así como acontecimientos históricos o datos contemporáneos transmitidos por fuentes indirectas. El interés primordial de la literatura insular no será nunca contener, revelar o restaurar todos los

34 De todos modos, la lengua celta no posee ningún medio léxico nativo para oponer mito e historia: en irlandés *scél*, cuyo significado etimológico es «noticia», designa el «relato» sea cual sea su contenido, mientras que *senchas* es la «antigüedad»; genealógica o toponímica: véase la introducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais I*, *Celticum* II/1, 1980, pp. 14*-20*.

35 Cf. la refutación de las teorías de Eugen Mogk por Georges Dumézil, *Loki*, París, 1948, pp. 8 y ss.: es menos peligroso aceptar los textos tal y como son que abandonarse a la hipercrítica. La diferencia más notable entre celtas y germanos es que pasaron cinco siglos entre la conversión de Irlanda y la de Escandinavia, aunque este dato no significa que los textos escandinavos presenten una mayor autenticidad.

secretos perdidos de la literatura gala, sino servirse lo más verosímilmente posible de los mismos resortes y los mismos mecanismos, en una palabra, erigirse según los mismos principios:

> «Goidelos, britanos y galos son en el fondo tres ramas de un mismo pueblo. Tuvieron lenguas muy próximas y costumbres muy cercanas, casi comunes; muy probablemente la misma religión con panteones ligeramente diferentes y mitos comunes que solamente divergían en sus respectivas historias nacionales»[36].

También tenían sin ninguna duda los mismos druidas y, por tanto, deben estudiarse cuidadosamente los textos irlandeses, transmitidos por transcriptores cristianos herederos de la clase sacerdotal, debido a todas las indicaciones que contienen sobre la estructura mítica y religiosa de nuestros ancestros, insulares y continentales[37]. Entre otras cosas, permiten corregir y completar los resúmenes doctrinales, demasiado sucintos, de los autores clásicos. Uno de los contrasentidos históricos más graves que se hayan cometido jamás a propósito de los celtas es el de su división infinita y la consiguiente ausencia de toda unidad. Los celtas no necesitaban una unidad política porque ya la tenían, como los griegos, gracias a la unidad religiosa y lingüística, y a la conciencia de un origen común, lo cual viene a confirmar indirectamente una breve frase de Pompeyo Trogo en Justino:

> «Pues estos galos que viven en Asia se diferencian de aquellos que habían ocupado Italia sólo en el emplazamiento, y sin duda tienen el mismo origen, valor y forma de luchar»[38].

36 A partir de la traducción de Françoise Le Roux, «Notes d'Histoire des Religions V. 9. Introduction à une étude de l'"Apollon" celtique», *Ogam*, n.º 12, 1960, p. 61. Cf. además a este respecto una observación de P. W. Joyce, *A social History of Ancient Ireland* I, p. 222: «The druids of Gaul and Ireland were undoubtedly identical as a class, though differing in many particulars, and they were all wizards; but those of Gaul are always called "druids"; and to apply the term "druids" to the one class and "wizards" to the other might lead to a misconception, as if they were essentially different».

37 Hay que tener el cuidado de hablar siempre, en lo relativo a los druidas, de «clase» y no de «casta», pues en efecto este último término implica inmovilismo o impermeabilidad social, un endurecimiento funcional como en la India. Pero nada de todo esto existió entre los celtas. Sobre esta cuestión conviene leer nuestro libro *La société celtique dans l'idéologie trifontionnelle et la tradition religieuse indo-européennes*, Rennes, 1991, la introducción sobre la relación entre sociedad céltica e ideología tripartita indoeuropea, así como el capítulo segundo sobre clases, funciones y castas.

38 Justino XXXVIII, 4, 10 [trad. esp.: *Epítome de las "Historias Filípicas" de Pompeyo Trogo. Prólogos* (trad. José Castro Sánchez), Madrid, Gredos, 1995, p. 465].

Este testimonio es una prueba menor en comparación con todas las deducciones que admite la acumulación de hechos lingüísticos, arqueológicos o religiosos. Pero no por ello resulta menos interesante y revelador de la concepción de la celticidad que podía tener todavía un galo convertido en un buen escritor latino. Pompeyo Trogo sólo incide en la comunidad de origen y en ciertos rasgos guerreros, pero es indispensable incluir en primer lugar la religión entre los factores de unidad. Y la religión se fundamenta en la lengua. No obstante, debemos considerar el druidismo como lo que es: nada más que un hecho religioso propio del mundo celta, pues, por un lado, no existen los druidas no celtas y, por otro, no se puede extraer del druidismo ninguna conclusión ajena a la religión[39].

4. Significado y valor de la palabra «druida»

La definición más antigua del nombre, basada en una etimología analógica, nos la ofrece Plinio:

> «Los druidas, pues es así como llaman a sus magos, no tienen cosa más sagrada que el muérdago y el árbol que lo engendra, que es siempre un roble. Sólo a causa de este árbol escogen los bosques de robles y no llevarán a cabo rito alguno sin la presencia de una rama de este árbol. Tanto es así que parece posible que el nombre de druida proceda del griego. Creen, en efecto, que todo lo que crece en este árbol les viene enviado por el cielo y es un signo de que el árbol fue elegiso por el dios en persona»[40].

Esta etimología a partir del griego δρῦς ha gozado del aval de innumerables observaciones eruditas[41]. Originada por la intervención del roble en un ritual galo, ha planteado problemas que las vacilaciones de los lingüistas han agravado durante mucho tiempo. No es cuestión de hacer escarnio de Plinio, pues muchos modernos no lo han hecho mejor que él. Sin embargo, no podemos dejar de sorprendernos de que se haya obviado toda investigación científica en favor de un procedi-

39 Véase, de Julius Pokorny, el muy aventurado «Beiträge zur ältesten Geschichte Irlands», *Zeitschrift für Celtische Philologie*, n.º 12, p. 229.

40 *Historia Natural* XVI, 249.

41 El refrendo más reciente –sin más valor que los demás– es el de J. Vendryes, *La religión des Celtes*, Mana III, París, 1948, p. 291.

miento etimológico anacrónico y desusado. La hipótesis, propuesta en ocasiones, según la cual el nombre de los druidas podría ser un apodo venido de Grecia, es también una secuela de la explicación de Plinio y carece de fundamento[42]. Interesa precisarlo porque en este tipo de asuntos no se pude pasar por alto nada, y menos un error que perdura desde hace veinte siglos. Al contrario que Camille Jullian[43], consideramos que la etimología, en su significado exacto de búsqueda de la verdad, es siempre muy importante en materia religiosa. Los irlandeses no se equivocaron cuando, alrededor del siglo V, tradujeron *evangelium* por *soscéla* («buena nueva»). Asimismo, si nos contentamos con el significado más reciente del nombre del druida, daremos con el irlandés moderno *draoi* («brujo»), el galés *dryw* («reyezuelo») y, al cabo de una evolución descendente, el bretón *drev* («jovial»). Pero la etimología tampoco es una prueba concluyente, pues los *druides* de César y los *druid* de la Irlanda mítica representan realidades completamente distintas. La ecuación *flamen-brahman* tampoco demuestra el parentesco de los sacerdocios romano y védico, aunque establece una correspondencia léxica muy antigua que no podemos infravalorar pese a que no implique una proximidad estructural muy estrecha. Sin ningún género de dudas, el

42 Tendríamos también, a cuenta de esto, que examinar la opinión del escoliasta Lucano, quien, en dos frases contradictorias, mantiene la etimología de Plinio, acepta la condición de «filósofos galos» y atribuye a los druidas la nacionalidad germánica: «Los druidas honraban a los dioses sin templos en los bosques. Los druidas son una nación germánica. Son también los filósofos de los galos, y reciben los nombres de árboles porque habitan bosques recónditos» (*Scholies Bernoises de la Pharsale* I, 451; J. Zwicker, *op. cit.*, p. 50); Nora K. Chadwick, *The Druids*, p. 102. Se ha tendido sobre todo, desde la Antigüedad, partiendo de una etimología igual de simplista, a pensar que el «druidismo» como sitema filosófico (lo cual es imposible) podría no ser exclusivamente tradicional o religioso.

43 *Histoire de la Gaule* II, pp. 85-86, nota 2.

44 D'Arbois de Jubainville (*Les druides et les dieux celtiques à forme d'animaux*, pp. 8-9) constató la existencia de similitudes entre las funciones de los druidas y las de los pontífices romanos:

1. A la cabeza de los pontífices romanos se encuentra un *pontifex maximus*; los druidas de la Galia eligen un jefe en la asamblea de los carnutes.

2. Tienen a su cargo la conservación e interpretación de los textos legislativos; los druidas celtas son responsables de la justicia.

3. Tienen la responsabilidad de establecer el calendario y enseñar la astronomía.

El conjunto de correspondencias es lo suficientemente fuerte para pensar en una comunidad originaria con respecto a la concepción de los deberes de los sacerdotes. Pero no es menos cierto que los pontífices romanos formaban un colegio y

inventario de similitudes indoeuropeas es ya un indicio[44]. No obstante, la etimología de la palabra «druida», inscrita en el sistema religioso celta, resulta más interesante que una comparación aislada.

Desgraciadamente, el celta es uno de los escasos ámbitos lingüísticos en los que ha habido investigadores –y, lo que es más grave, aficionados– que han estudiado o propuesto etimologías sin conocer una sola lengua celta. Esta lamentable circunstancia tiene como consecuencia que las evidencias más fuertes no se asuman en ningún caso como lo que son.

En este caso, es indispensable afirmar categóricamente que el término «druidas» es específico del mundo celta y explicable sólo a partir de las lenguas celtas sobre la base de elementos constitutivos y comparativos indoeuropeos: la forma gala *druides* (singular **druids*), utilizada por César en *De Bello Gallico*, al igual que el irlandés *druid*, se remontan a un prototipo **dru-wid-es* («los muy sabios») que contiene la misma raíz que el latín *videre* («ver»), el gótico *witan*, el alemán *wissen* («saber») y el sánscrito *veda*. Tampoco cuesta mucho reconocer una homonimia, particular al celta, entre el nombre de la ciencia y el de la madera (*vidu-*), así como que no existe ninguna posibilidad inmediata de relacionar el nombre de los druidas con el del roble (galo: *dervo-*, irlandés: *daur*, *dar*, galés: *derw*, bretón: *derv*). Resulta por lo tanto vano, también por su definición etimológica, otorgar a los druidas un origen preindoeuropeo o suponer que el druidismo se constituyó exclusivamente en la época en la que quedó atestiguado históricamente. Aunque el roble forma parte del culto druídico, reducir la actividad ritual e intelectual de los druidas a una mera veneración de este árbol sería un error, ya que sus funciones eran mucho más vastas[45].

Por otro lado, para nosotros se trata, en estas páginas, más de una cuestión de definición que de etimología, por lo que conviene avanzarla desde el principio del estudio. Continuando y concluyendo la demostración implícita en los principales informadores antiguos, vamos a probar que el nombre de druida no se aplica a una categoría particular de sacerdotes en el seno de la clase sacerdotal, sino que designa global y específicamente esta clase entera. Al hacer esto, afirmamos que el signi-

---

que los druidas celtas eran una clase sacerdotal. La diferencia es radical, a lo que se añade que aún no se ha precisado la noción de jefe (véase capítulo II).

45 Todo lo relativo a los particulares de los nombres de la clase sacerdotal se recoge en un anexo al final de la presente obra. Véase además el estudio exhaustivo realizado por Christian-J. Guyonvarc'h, *Prêtres et dieux des celtes*, *op. cit.*

ficado de la palabra «druida» permanece constante y estable a lo largo de los siglos, así como a lo largo y ancho de las regiones celtas antes de la doble ruptura de la romanización y la cristianización. Designa al sacerdote, investido de la autoridad espiritual, depositario de la ciencia sagrada, ministro de la religión y guardián de la tradición. En su condición de tal es el intermediario entre los dioses y los hombres, cuyo representante es, en el plano de la clase sacerdotal, aunque sin formar parte de ella, otro personaje notable: el rey[46].

5. Definiciones y distinciones: druidas, vates y bardos

De entrada, hemos constatado que en Diodoro de Sicilia y Estrabón se hallan subdivisiones internas al sacerdocio claramente establecidas, mientras que César, que conoció directamente la Galia prerromana, sólo diferencia el sacerdocio por oposición a las otras dos clases sociales, los *equites* («caballeros») y la *plebs* («plebe»)[47].

46 Esta concepción unitaria de la clase sacerdotal entraña también, más allá de las especializaciones, una unidad de concepciones religiosas y tradicionales. Albert Bayet (*La morale des Gaulois*, París, 1930, p. 51) trata de distinguir una vida moral que sería o parecería diferente de la vida religiosa: «Es difícil aprehender los principios de la moral de un pueblo cuando faltan por igual las fuentes filosóficas y jurídicas y se desconoce el propio vocabulario: nuestra indigencia es tal que no sabemos ni siquiera si los galos tenían un término para designar lo que nosotros llamamos hoy en día la moral, el bien y el mal». Es un falso problema y si Albert Bayet hubiese consultado las leyes de Irlanda, se habría quedado muy decepcionado: ninguna lengua celta, ni vieja ni moderna, dispone de un término exacto, si no es un préstamo o un calco, para traducir la noción de *philosophia moralis*, que en principio es el estudio de las costumbres que deben ser conformes al bien. Es verdad que las palabras «bien» y «mal» existen en todas las lenguas celtas y debe darse por seguro que el galo dispuso también de términos específicos del tipo del irlandés *druidecht* («ciencia, saber de druida») o *filidecht* («ciencia, saber de poeta»), cuya significación global es a la vez abstracta y concreta. Pero la distinción del «bien» y del «mal» se hacía de otro modo, en el plano de lo «verdadero» y lo «falso», pues la mentira era, en la Irlanda mítica y precristiana (y también sin ninguna duda en la Galia), la forma más acabada del mal. Léanse a este respecto las largas recomendaciones y definiciones de *Audacht Morainn* («El testamento de Morann») en relación con el *fir falta* «verdad (y justicia) del soberano». Véase la edición y traducción de F. Kelly, *Audacht Morainn*, Dublín, 1976.

47 Ya hemos mencionado más arriba el error de interpretación de D'Arbois de Jubainville (p. 20, nota 10). No hay tampoco ningún sacerdote que no forme parte de la clase sacerdotal.

Nos encontramos mucho más cómodos en Irlanda, pues allí no faltan indicaciones sobre la especialización funcional y la jerarquía. Habrá que tener en cuenta, no obstante, el hecho de que la mayoría de aquéllas se refieren a una rama de la clase sacerdotal, la de los *filid* o «poetas», y que los bardos fueron reducidos a un rango inferior. Cuando se comprende esta desviación, todo se vuelve más nítido[48].

Citemos en primer lugar el texto primordial en el que se enumeran las funciones conocidas de Irlanda. Es el gran relato mitológico llamado *Cath Maighe Tuireadh* («La batalla de Mag Tured»), en el que se narra la llegada del dios Lug a Tara. Allí sólo son recibidos aquellos que poseen un arte, en el sentido de cualificación intelectual o manual. Y como todas las artes están ya representadas, Lug puede penetrar en la ciudad únicamente porque él las posee todas. La lista es bastante notable:

> «... también había dos porteros en Tara en aquellos tiempos: sus nombres eran Gamal, hijo de Figal, y Camall, hijo de Riagall. Uno de ellos estaba allí, cuando vio venir hacia él una tropa extraordinaria. Delante marchaba un joven guerrero bello y amable, pertrechado como un rey.
>
> Dijeron al portero que anunciase su llegada a Tara. El portero dijo: "¿Quién es?".
>
> "Es Lug Lonnandsclech, hijo de Cian, hijo de Diancecht, y de Eithne, hija de Balor. Es hijo adoptivo de Tailtiu, hija de Magmor, rey de España, y de Eochaid el Rudo, hijo de Duach".
>
> El portero preguntó a Samildanach: "¿Qué arte practicas? Pues nadie viene a Tara sin conocer algún arte".
>
> "Pregúntame –dijo–, soy carpintero". El portero respondió: "No necesitamos ninguno. Ya tenemos un carpintero: Luchtai, hijo de Luachaid".
>
> Dijo: "Pregúntame, oh, portero, soy herrero". El portero le respondió: "Ya tenemos un herrero, Colum Cualeinech el de los tres procedimientos nuevos".
>
> Dijo: "Pregúntame, soy campeón". El portero respondió: "No te necesitamos. Ya tenemos un campeón, Ogma, hijo de Eithliu".
>
> Dijo de nuevo: "Pregúntame, soy arpista". "No te necesitamos. Ya tenemos un arpista, Abhcan, hijo de Bicelmos, a quien los hombres de los tres dioses eligieron en los side".

48 Otro error de D'Arbois de Jubainville es haber supuesto que los druidas y los *filid* irlandeses constituían corporaciones rivales (*Les Celtes et les langues celtiques*, p. 129). La palabra «corporación» debe evitarse a propósito de los druidas.

Dijo: "Pregúntame, soy héroe". El portero respondió: "No te necesitamos. Ya tenemos un héroe, Bresal Echarlam, hijo de Eochaid Baethlam".

Entonces dijo: "Pregúntame, oh, portero, soy poeta y soy historiador". "No te necesitamos. Tenemos ya un poeta y un historiador, En, hijo de Ethaman".

Dijo: "Pregúntame, soy brujo". "No te necesitamos. Ya tenemos brujos: son numerosos nuestros sabios y nuestra gente con poderes".

Dijo: "Pregúntame, soy médico". "No te necesitamos. Tenemos como médico a Diancecht".

Dijo: "Pregúntame, soy copero". "No te necesitamos. Ya tenemos coperos, Delt, Drucht y Daithe, Tae, Talom y Trog, Glei, Glan y Glesi".

Dijo: "Pregúntame, soy buen artesano". "No te necesitamos. Ya tenemos un artesano, Credne Cerd".

Dijo de nuevo: "Pregunta al rey si tiene un solo hombre que posea todas estas artes y no entraré en Tara si tiene uno solo"»[49].

Y como nadie posee a la vez todas estas artes, Lug entra en Tara y, tras otras dos pruebas (el ajedrez céltico, en el que gana todas las partidas, y el arpa, con la que toca los tres modos: de la tristeza, del sueño y de la sonrisa), se sienta en el asiento de los sabios mientras que el rey Nuada se queda de pie ante él durante trece días. Una vez estipulado esto, a pesar del desorden de la enumeración y algunas lagunas, no resulta difícil comprobar que los irlandeses conocen un número bastante amplio de hombres de arte repartidos según las tres funciones canónicas indoeuropeas:

- artesanos especializados en el trabajo del metal y de la madera:
  - broncista,
  - carpintero,
  - herrero;
- guerreros con denominaciones casi sinónimas:
  - héroe,
  - campeón;
- druidas en el sentido general de miembros de la clase sacerdotal:
  - arpista,
  - poeta,
  - historiador,

49 Edición de Whitley Stokes, «The Second Battle of Moytura», *Revue celtique*, n.º 12, pp. 74-78; a partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais* I, pp. 51-52.

– brujo (satirista),
– médico,
– copero.

Esta lista sacerdotal no está completa: faltan las tres especializaciones fundamentales de narrador, juez y adivino. También falta la de portero que, en todos los relatos, es un personaje respetado. Por otro lado, el término «brujo», la traducción recibida de esa variedad de poeta satírico que es el corrguinech («punta que hiere»), es una aproximación más bien errónea. Pero nada importa, pues la lista existe. Así pues, en Lug se resumen y trascienden las capacidades o funciones de las tres clases. Además resulta evidente que la más importante de ellas, la más rica en ramificaciones, es la clase sacerdotal. Lug es, como era de esperar, druida, guerrero y artesano al mismo tiempo, pero evidentemente también es mucho más druida y guerrero que artesano[50].

6. La ideología tripartita en Irlanda y en la Galia

El arcaísmo celta se inscribe así en la ideología de las «tres funciones sociales y cósmicas» definidas por Georges Dumézil según el arquetipo védico:

– los brahmanes, sacerdotes, estudian y enseñan las ciencias sagradas y celebran los sacrificios. Es el aspecto sacerdotal de la «soberanía»;
– los kshatriya (o rajanya), guerreros, protegen al pueblo mediante la fuerza y las armas. Representan la «soberanía» en su aspecto guerrero;
– los vaishya, a quienes corresponde la ganadería, la labranza, el comercio y, de manera general, la producción de los bienes materiales. Tienen como única responsabilidad el mantenimiento de las otras dos clases, las cuales los honran consumiendo el fruto de su trabajo[51].

50 Ante todo, no hay que entender y traducir el sobrenombre de Lug, *Samildanach*, como «artesano» o «múltiple artesano» como hemos visto en ocasiones: *samildanach* significa «el de las múltiples artes» o «el de las múltiples habilidades», sin transmitir ninguna idea de especialización exclusiva en la tercera función artesanal.

51 Georges Dumézil, *L'idéologie tripartie des Indo-Européens*, Latomus XXXI, Bruselas, 1958, pp. 7-8. Lo fundamental de este libro se reedita en G. Dumézil, *Mythes et dieux indo-européens*, textos reunidos y presentados por H. Coutau-Bégarie, ed. Flammarion, París, 1992, pp. 69-193.

A los brahmanes les corresponden los *druides* de la Galia e Irlanda; a los *kshatriya*, los *equites* de César y la *flaith* irlandesa; a los *vaishya* la *plebs*, de César (confusión abusiva de artesanos y esclavos), los *bo-aire* (poseedores de ganado) y los artesanos de Irlanda, el herrero y el carpintero fundamentalmente. Esta correspondencia no es rígida ni tampoco absoluta, ya que la India ha endurecido la jerarquía social en castas impermeables mientras que los celtas mantuvieron cierta flexibilidad en la división de clases[52], pero en todo caso es exacta:

CLASE	FUNCIÓN	INDIA	GALIA	IRLANDA
primera	sacerdocio	brahmán	*druis	drui
segunda	guerra	kshatriya	equites	flaith
tercera	producción, paz, prosperidad	vaishya	plebs	goba (herrero) cerd (broncista) saer (carpintero)

La verificación de las asignaciones funcionales, en *Cath Maighe Tuireadh*, se produce ulteriormente, cuando se convoca a los druidas de Irlanda para preguntarles qué podrían hacer en la lucha contra las dañinas tropas de los fomores. El dios Lug los interroga y los interesados responden en su condición de señores de los elementos:

- El brujo (corrguinech) arrojará las montañas de Irlanda contra los fomores «de modo que sus cimas rodarán por tierra».
- El copero procederá para que los lagos y los ríos se escondan cuando lleguen los fomores, de suerte que no encontrarán nada que beber.
- El druida dejará caer tres remolinos de fuego sobre los fomores. Además, retendrá la orina en sus cuerpos y en los de sus caballos.
- Luego, el «dios-druida», el Dagda, afirma que sólo él tendrá la serie completa de poderes que los druidas especializados acaban de enumerar[53].

52 Remitimos a las indicaciones y a las explicaciones de nuestra *Introduction générale*, *op. cit.*, introducción. El sistema celta es también el de la especialización extrema, pues toda función particular se entendía como la aplicación de una técnica (cf. Georges Dumézil, *L'oubli de l'homme et l'honneur des dieux*, esbozo 66, «D'une coupe à quatre, de quatre bois à un», París, 1985, pp. 208-210). En este sentido, que raramente ha sido bien entendido, la cualificación de *aes dana* («gente de arte») se aplica por igual e indistintamente a druidas y artesanos.

53 Christian-J. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 51-52.

Tras los poderes de los druidas, Lug verifica los de los guerreros (y las diosas de la guerra) y los de los artesanos. La respuesta en cada caso es clara y la distribución funcional tan nítida como la jerarquía: Lug engloba todas las especializaciones del conjunto de las tres clases, mientras que el Dagda, druida y guerrero, sólo abarca los poderes de la clase sacerdotal.

Aparte de la distribución funcional principal en druida, vate y bardo, no sabemos nada de las especializaciones de los druidas continentales. Conservamos sin embargo el rastro del nombre *gutuater,* del que subsisten algunas huellas textuales y epigráficas. Hircio, al acabar los *Comentarios* de César hablando del último año de la guerra de las Galias, nos ofrece por primera vez lo que él considera un nombre de persona:

> «Al llegar al territorio de los carnutes, el pueblo en que había comenzado la guerra –según explicó César en el *Comentario* anterior–, observa que les causaba una enorme zozobra la conciencia de lo que habían hecho. A fin de aliviar al pueblo de sus miedos lo antes posible, demanda que se le entregue, para su castigo, a Gutuatro, responsable principal del crimen e instigador de la guerra. A pesar de que éste no se confiaba ni siquiera a sus conciudadanos, todos lo buscan con la mayor diligencia, y rápidamente es llevado al campamento.
>
> En contra de su propia forma de ser, César lo entrega al suplicio, presionado por la multitud de soldados que acude a exponerle todos los peligros y calamidades que habían sufrido en la guerra por culpa de Gutuatro. En consecuencia, es azotado hasta la muerte y luego decapitado»[54].

La etimología de *gutuater* nos orienta hacia el radical celta *gutu-*, «voz» (irlandés *guth*), lo que D'Arbois de Jubainville ya había reconocido. Pero, a diferencia de D'Arbois, no creemos que ese nombre sea el de los sacerdotes anteriores a los druidas, cuyas relaciones con los celtas son ambiguas y están mal definidas[55]. Se trata de una especialización palmaria: el *gutuater* es el «druida que habla», muy probablemente en su papel de invocador, del mismo modo que el *cainte* irlandés es el druida que «canta» la sátira. Y aunque *Gutuater* pueda ser un nombre propio en las circunstancias relatadas por Hircio (lo que no es inverosímil), esto no constituye un obstáculo, al contrario: el druida mítico del Ulster, *Sencha,*

54 *Comentarios* VIII, 38 [trad. esp.: *op. cit.*, pp. 323-324].

55 D'Arbois de Jubainville, *Les druides et les dieux celtiques à forme d'animaux*, p. 2.

también tiene como nombre el de su función («historiador»), como igualmente es el caso de la *Velleda* de los bructerios evocada por Tácito[56]. En la epigrafía galorromana, *gutuater* está atestiguado cuatro veces, una vez como nombre propio[57] y tres veces como nombre común[58], una de las cuales en la forma de *gutuater Martis*[59]. Es el nombre de una dignidad sacerdotal vinculada con la función guerrera[60]. Así pues, existe al menos la presunción de que la clase sacerdotal gala comportaba especializaciones tan complejas y detalladas como la clase sacerdotal irlandesa.

Sin embargo, de ello no se puede colegir que los especialistas de Irlanda y la Galia, aparte de las grandes denominaciones primigenias, hayan tenido los mismos nombres. D'Arbois de Jubainville ha llamado la atención, sin resultado, sobre el hecho de que César «se explaye con tanta complacencia acerca de los druidas, pero no hable de los *file*»[61]. Esto significa olvidar que la palabra *file* es irlandesa y no gala, y que la noción que representa se traduce de otro modo en el continente. Cuando por ejemplo Eliano escribe, quizá a propósito de los cisalpinos:

> «Yo he oído decir que los celtas son los más temerarios de los hombres. En verdad, el asunto de sus poemas heroicos son los hombres que con honor mueren en la guerra»[62],

está claro que la información se refiere a los bardos.

Pues, aunque los irlandeses contribuyeron a establecer la distinción interna, también deformaron la estructura inicial y desposeyeron al bardo de su dignidad: *bard, dano, cin dliged fogluime acht intleacht fadeisein*

56 Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques IX. 31. À propos de la Velleda des Bructères et du mot irlandais file "poète, voyant"», *Ogam*, 1962, n.º 13, pp. 321-325.

57 CIL XIII, 1577 en Puy-en-Velay.

58 CIL XIII, 11225 y 11226 en Autun, CIL XIII en Mâcon.

59 CIL XIII, 11226.

60 Ogma/Ogmios, dios de la guerra y señor de la escritura, es también el dios de la elocuencia según Luciano de Samosata, lo que ya señalamos en *La civilisation celtique*, 1982, p. 116. Acerca del nombre de *gutuater* véase ahora Christian-J. Guyonvarc'h, *Le vocabulaire sacerdotal du celtique*, *op. cit.*

61 *Les druides et les dieux celtiques à forme d'animaux*, p. 2.

62 *Varia Historia* XII, 22 [trad. esp.: Claudio Eliano, *Historias curiosas* (trad. Juan Manuel Cortés Copete), Madrid, Gredos, 2006, p. 242]. Cf. la observación de Tito Livio VI, 26, 11, sobre los galos que, en el año 295 a.C., van *ovantes moris sui carmina* «cantando cantos según su costumbre».

(«bardo, que no está obligado a estudiar y sólo dispone de su propia inteligencia»), dice el tratado jurídico *Crith Gablach*[63]. La explicación es que, en sus orígenes, el bardo era (y siguió siéndolo en el País de Gales) esencialmente un poeta de corte que distribuía la alabanza o la reprobación sin utilizar la escritura. Su puesto está ocupado en Irlanda por el *file*, que desde un punto de vista etimológico es un vidente. Ahora bien, la adivinación compete a la función de vidente y el *file* al principio no tenía otra. La práctica del encantamiento o de la sátira oral y cantada, que es imperativa en Irlanda (y debió de serlo también en la Galia), es difícil de distinguir en su forma externa de la poesía propiamente dicha. Así, los *filid* irlandeses, que tenían acceso a la magia y a la escritura gracias a la sátira, pudieron a la vez convertirse al cristianismo y suplantar a los bardos, lo que explica que los textos mencionen muy a menudo a los *filid*, menos frecuentemente a los druidas y más raramente a los bardos. La palabra irlandesa *file* adoptó el significado de poeta a causa de la cristianización, y el bardo perdió su dignidad porque no escribía[64].

No obstante, las complicadas codificaciones de la métrica irlandesa conservan el recuerdo de la época en la que los bardos formaban parte de la clase sacerdotal. Las dos clases de bardo (*soerbaird* «bardos libres» y *doerbaird* «bardos no libres»), ordenadas en ocho grados, coinciden más o menos con los siete grados de cualificación del *file*. Sus poemas, a diferencia de los de los *filid*, no tienen precios fijados por ley: la retribución depende del arte del autor y de la generosidad del donante que se beneficia del poema. Pero sus géneros son variados y existen metros reservados a los bardos o a ciertas categorías de bardos como los hay reservados a los *filid*[65]. La suerte de los bardos galeses fue más envidiable debido a que esta clase subsistió oficialmente durante toda la Edad Media en las cortes principescas y, desde luego, sobrevivió a la implantación muy precoz del cristianismo y a la desorganización funcional que siguió. Pero la cristianización, al afianzarlos, les privó de toda función religiosa y les impidió transmitir otra cosa que no fuesen reminiscencias. Conservaron su lengua, sus técnicas poéticas y una jerarquía simplificada, por lo que su caso es comparable al de los *filid*, que, al practicar la adivinación, pero abste-

63 *Ancient Laws of Ireland* IV, p. 360.

64 Sobre los orígenes y el significado de las palabras *file* y bardo, véase en lo sucesivo el estudio detallado de Christian-J. Guyonvarc'h, *Prêtres et dieux des celtes*, *op. cit.*

65 Véase en nuestra *Société celtique*, *op. cit.*, la introducción sobre la tripartición indoeuropea y celta.

niéndose de realizar sacrificios, de algún modo se transformaron, después de la época de san Patricio, en cristianos por encima de toda sospecha. A modo de recordatorio, mencionemos a los bardos de Cornualles y Bretaña, cuya decadencia concluyó como muy tarde hacia el siglo XV.

Al final del presente capítulo, resumiremos esquemáticamente en cuatro cuadros las correspondencias generales y las innovaciones (y desviaciones) de la clase sacerdotal celta, la continental (la Galia) y la insular (Irlanda, Gales, Cornualles y Bretaña): el primero está dedicado a los druidas en general, el segundo al adivino (vate y *file*) y el tercero a los bardos, mientras que el cuarto recapitula las especializaciones que, si en la Galia resultan oscuras, son bien conocidas en Irlanda. En lo que ambas están de acuerdo es, sobre todo, en lo relativo al nombre y a la función del vate o «adivino», *vatis* en la Galia y *faith* en Irlanda, procedente de un radical indoeuropeo **uat-* («estar inspirado, poseído»), que se encuentra también en el nombre germánico de *Wotan* (Odín), alemán *Wut*. El galés ha perdido el nombre de la función, pero ha conservado *gwawd* («canto, alabanza, elogio fúnebre, poema)»[66]. Y por ningún lado se detecta una relación, ni etimológica, ni simbólica, ni hermenéutica, con el nombre de la madera *(vidu-)* que no es más que el «soporte» del saber druídico.

Agreguemos que en Irlanda, a causa de los importantes cambios de vocabulario que acarreó la cristianización, cierta confusión terminológica a menudo enmascara o debilita la precisión de los hechos tradicionales: las palabras *drui*, *file* o *faith*, tal y como veremos con frecuencia, son susceptibles de intercambiarse entre ellas, sobre todo cuando se trata de mujeres, a las que se denomina indistintamente *bandrui*, *banfile* o *banfaith*. Ahora bien, está claro que las mujeres sólo tuvieron acceso a la adivinación, con o sin magia.

Por el momento basta con señalar el predominio de las especializaciones atribuidas a la categoría de los *filid*, sin que exista ningún rastro de «druidas oficiantes» o «sacrificadores». También tenemos con frecuencia la impresión, por la misma razón que acabamos de exponer, de que el nombre de la especialización fue sustituido por la denominación general.

66 Sobre todo esto véase también la primera parte de *Prêtres et dieux des celtes*, *op. cit.* *Gwawd* y *bardd* son las dos únicas palabras «sacerdotales» que han subsistido en galés (sólo *bardd* en todo el británico). El bretón *drouiz* es una transcripción erudita y reciente del **druis* de César, y el galés *derwydd* se ha rehecho a partir de *derw* («roble»). En cuanto al galés moderno *ofydd*, bretón *oviz* «ovate», es la forma celta del nombre de Ovidio...

En todo caso, recordémoslo una vez más, todo miembro de la clase sacerdotal es «druida», sean cuales sean sus funciones o especializaciones.

D'Arbois de Jubainville, por tanto, cae de nuevo en el error cuando estima que la clase sacerdotal irlandesa sólo comprende tres secciones: druidas, *filid* y bardos, a ejemplo de la de la Galia[67]. En Irlanda, como en la Galia, el término «druida» es una denominación general que engloba todas las aptitudes espirituales, intelectuales e incluso técnicas en los ámbitos de la teología, el ritual y la aplicación práctica de las prescripciones religiosas. Es incluso posible que los irlandeses hayan tenido especializaciones que desconocemos porque el nombre ha desaparecido junto con una función que no ha quedado registrada en los textos. Pero nosotros sabemos ya lo suficiente para no abundar en el error. Los autores antiguos son los responsables más habituales de los errores de clasificación modernos. Sus contradicciones, sin embargo, sólo son aparentes: lo que traducen es ante todo la universalidad del sacerdocio.

Antes de concluir, es conveniente hacer una observación sobre las menciones, numerosas en Irlanda y dispersas en la Galia a causa de la carencia de documentos, relativas a mujeres que tuvieron acceso a la «condición» druídica. La «druidesa» del imaginario romántico es de hecho una impostura o una ilusión. No tenemos ningún indicio serio sobre el sacerdocio femenino, sobre todo en César, quien, si hubiesen existido colegios de druidesas en la Galia prerromana, no hubiese dejado de prestarles atención. La primera druidesa designada en la historia es la que, bastante tardíamente, en el siglo III de nuestra era, supuestamente profetizó en Tongres que Diocleciano obtendría el Imperio si mataba un jabalí; y en efecto logró reinar de 284 a 305 después de matar con sus propias manos a Aper («jabalí»), prefecto del pretorio:

67 *Les celtes et les langues celtiques*, pp. 48-49. D'Arbois de Jubainville también ha escrito lo siguiente: «Entre las atribuciones de los druidas y las de sus cofrades, los adivinos de Diodoro que son los vates de Estrabón y los euhages de Timágenes, la línea de demarcación está bastante mal establecida y debía dar lugar a conflictos frecuentes como los numerosos que se produjeron más tarde, en la Edad Media, entre las justicias eclesiásticas y las reales». Tal hipótesis podría justificarse en última instancia por la insuficiencia de nuestros conocimientos sobre la clase sacerdotal gala y subsiste la incertidumbre —por razones de método interpretativo— en los textos insulares. Pero ningún texto irlandés deja constancia de un conflicto cualquiera de prelación o atribución. Basta por otro lado con constatar, de manera negativa, que Irlanda ignora el conflicto entre la autoridad espiritual (el druida) y el poder temporal (el rey).

«"Diocleciano, no eres más que un avaro; ni siquiera en la economía debe uno excederse". Diocleciano le respondió: "Cuando sea emperador me comportaré con más largueza". "No bromees, no serás emperador hasta que hayas matado un jabalí"»[68].

Igualmente de índole menor, es la anécdota referida por Lamprido, en la que una druidesa predice en 235 la muerte cercana del emperador Alejandro Severo:

«Una druidesa, en su camino, gritó en lengua gala: ve, pero no esperes vencer y no confíes en tus soldados»[69].

Las druidesas no gozaban de mayor consideración en tiempos de Aureliano de acuerdo con otra anécdota puesta en boca de Diocleciano:

«(Diocleciano) decía en efecto que en cierto momento Aureliano había consultado a druidesas galas, con el fin de saber si el Imperio seguiría siendo de sus descendientes. Dijo que le respondieron: "No habrá nombre más ilustre en el Estado que el de los descendientes de Claudio". Y desde luego es verdad que Constancio, el actual emperador, es del mismo linaje y creo que sus descendientes alcanzarán la gloria que las druidesas les han predicho»[70].

Por consiguiente, «druidesa», en la Galia del siglo III de nuestra era, es un término que debe suscitar reservas. La druidesa de Diocleciano se encontraba establecida en un albergue y está más cerca de una echadora de cartas o de la buenaventura que de una sacerdotisa. Ciertamente, no se dice, ni se sobrentiende, que haya exigido un pago por sus servicios. Pero de la predicción, aun exacta, no se puede inducir que haya ejercido el sacerdocio. Es muy poco probable que haya recibido una porción, por mínima que sea, de la herencia de los auténticos druidas. En cuanto a las druidesas de la isla de Sein, de las que se habla tan a menudo, veremos más adelante que nunca han existido fuera de la mitología.

En Irlanda, está lejos de ser así. La sociedad celta siempre ha reservado un lugar honorable a la mujer y, en los mejores fragmentos de los ciclos irlandeses, mitológicos y épicos, en aquellos que desprenden un

68 Vopisco en Numeriano XXX, 14, 2; J. Zwicker, *op. cit.*, p. 96.
69 *Vida de Alejandro Severo* LX.
70 Vopisco, *Vida de Aureliano* XLIV.

aroma pagano más fuerte, la poetisa o la druidesa –que son únicamente profetisas– resultan figuras familiares. Esto no puede sorprendernos en un país donde, hasta el siglo VIII, las mujeres propietarias de un terreno estaban sujetas al servicio militar[71]. Pero nunca hemos encontrado ni una sola mención a «druidesa» alguna que practicase sacrificios, celebrase el menor rito o fuese responsable de alguna enseñanza, o aun asistente de un rey[72]. Con esto queda zanjado el asunto.

Gracias a los documentos de los que disponemos a uno y otro lado del canal de la Mancha, y dejando aparte las reconstrucciones arbitrarias, demasiado numerosas para discutirlas todas, sabemos con bastante exactitud lo que el término druida significaba en la Antigüedad celta.

71 Sobre la situación de la mujer en la sociedad celta, consúltese el importante artículo de Josef Weisweiler, «Die Stellung der Frau bei den Kelten und das Problem des "keltischen Mutterechts"», en *Zeitschrift für Celtische Philologie*, n.º 21, pp. 205-279, en especial las páginas 253-255. De manera general, resulta vano plantear el problema en términos de un «matriarcado», bíblico o de otro tipo, opuesto a un «patriarcado». La sociedad celta sigue fielmente la regla invariable de la monogamia indoeuropea. El resto es cuestión de matices y de circunstancias.

72 Tenemos un ejemplo único y excepcional de mujer-juez en Irlanda. Es hija de rey y no de druida (lo que por otro lado no es significativo), y no tiene ningún rasgo de «druidesa». Se trata de Ailbe, hija del gran rey Cormac. Véase, en nuestra *Société celtique*, el capítulo III: «La société divine, base de la société humaine».

DRUIDA		
DENOMINACIÓN	FUNCIÓN	DESVIACIÓN
Galia: ***druis** (César), druida (autores posteriores) **filósofos** (Diodoro de Sicilia) **teólogos** (Estrabón)	tema aplicado al conjunto de la clase sacerdotal: estudio de todas las ciencias humanas y divinas: teología, astronomía, fisiología, etc. Justicia, enseñanza, poesía, sátira, adivinación, predicción, magia, guerra, todo lo relativo al culto y a los sacrificios	
Irlanda: **drui**		con posterioridad a la cristianización: brujería, aspectos inferiores de la magia.
Gales: **derwydd** Cornualles: ***drewyth** Bretaña: **drouiz**		términos tardíos o rehechos, sin valor tradicional ni religioso.

VATE		
DENOMINACIÓN	FUNCIÓN	DESVIACIÓN
Irlanda: **file**	sátira, encantamiento, adivinación, magia hablada y escrita, justicia, medicina, enseñanza, música, guerra.	poesía oficial escrita, poesía hablada y cantada (por usurpación de las funciones del bardo).
Galia: **vatis** **euhage** (Timágenes), ὀυάτεις (Estrabón) μάντεις (Diodoro)	adivinación, predicción, sacrificio.	
Irlanda: **faith**		
Gales: **gwawd**		«canto, alabanza, poesía,sátira», término no funcional, que ha perdido todo valor religioso.

BARDO		
DENOMINACIÓN	FUNCIÓN	DESVIACIÓN
Galia: **bardos** **poeta** (Diodoro)	poesía oficial no escrita (alabanza y reprobación), música.	
Irlanda: **bard**		Decadencia precoz, acentuada por la cristianización.
Gales: **bardd**	Poesía, canto, música.	
Conualles: **barth**		Palabras sin valor religioso («mimo, saltimbanqui»)
Bretaña: **barzh**		

ESPECIALIZACIONES FUNCIONALES DE LA CLASE SACERDOTAL IRLANDESA		
CATEGORÍA	NOMBRE	FUNCIÓN
DRUIDA	**drui** (término general aplicado a todos los miembros de la clase sacerdotal salvo los bardos).	todas las funciones comunes: religión, guerra, justicia, educación, poesía, sátira, adivinación, predicción, sacrificio.
FILE	**sencha**	historiador, anticuario, genealogista, panegirista, profesor, arquitecto.
	brithem	juez, jurista, legislador, árbitro, embajador.
	scelaige	narrador
	cainte	satirista
	liaig	médico, cirujano (que usa tres medicinas: vegetal, mágica, sangrante).
	dorsaide	portero
	cruitire	arpista
	deogbaire	copero
ADIVINO PROFETISA	**faith** **banfaith** (mujer-adivino) **banfile** (mujer-poeta)	técnico de la predicción (única función sacerdotal accesible a las mujeres).

II. EL DRUIDA EN LA SOCIEDAD

Tras haber definido qué es un druida, o más bien la gran clase sacerdotal de los druidas, estudiaremos su modo de funcionamiento o, por decirlo de otro modo, su vida en sociedad. Primero el funcionamiento interno: ¿cómo se equilibraba y se perpetuaba este órgano esencial en todas las comunidades celtas? Y luego el externo: ¿qué servicios principales atendían los druidas?, ¿cuál era sobre todo su función en una de las principales ocupaciones de los celtas, la guerra?, ¿cuál era su lugar ante la más alta dignidad, el rey?

1. La jerarquía, la selección y la enseñanza

La dificultad que experimentamos al clasificar metódicamente las diversas funciones druídicas no es debida a una insuficiencia de información, sino más bien a un uso demasiado restringido y a una comprensión demasiado endeble de la documentación existente. Sería un grave error pensar, como Camille Jullian, que los druidas «estaban constituidos en sociedades que competían con sociedades políticas»[1]. Es una suposición inexacta. El druida no compite con el poder político (acabamos de verlo en casos concretos y volveremos a hacerlo gracias a múltiples ejemplos), más bien

1 *Histoire de la Gaule* II, p. 86.

está asociado a él, lo aconseja y ambos viven en armonía, sin dejar el druida de ser superior en virtud de la primacía de la autoridad espiritual sobre el poder temporal. Ocupa un lugar importante, el preferente, en la jerarquía oficial de la ciudad gala o de la provincia irlandesa[2].

Como primera respuesta a las preguntas que se plantean, propondremos la magnífica descripción, viva y colorista, del *file* Ferchertne y del druida Cathbad según la Versión Stowe de *Tain Bo Cualnge*. Estos personajes, ambos de alto rango, forman parte del gran desfile militar de los ultonianos antes de entrar en campaña contra el ejército de Irlanda. Es el rey Fergus quien, como los conoce bien, los describe mientras se los muestra a Ailill, rey de Connaught:

> «"Vino otra tropa a la altura de Slemain Mide –dice Mac Roth–, gente dura y muy valerosa, una tropa regia marchando orgullosamente y con vestimentas extraordinarias, tanto blancas como azules, negras y púrpura, hasta el punto de que cualquier hombre valiente y destacado de esta tropa sublime y poderosa es comparable a un rey. Es un regalo para los ojos contemplar su belleza y su apariencia, como si cada uno de los hombres de esta tropa fuese a una asamblea extraordinariamente relevante. Tres hombres nobles y distinguidos van delante de esta tropa. El primero de ellos está envuelto en un manto azul oscuro con ribetes dorados. Un alfiler de oro sujeta el manto sobre el pecho; lleva una túnica de excelente seda sobre la piel. Lleva sandalias de piel de borrego. No hay entre los hombres del mundo muchos que sean más bellos que él. Tiene una cabellera rubia. Lleva una espada brillante en la mano derecha, con empuñadura de marfil y entrelazos de hilo de oro. Lanza la espada al aire por la empuñadura, de modo que cae sobre la cabeza del hombre de en medio, que le da que no le da. La recoge cuando está todavía en el aire de modo que cae sobre la cabeza de otro hombre, pero éste la coge con la mano, no lo hiere ni...? (...) ni piel a ninguno de los dos y estos dos hombres no la ven. Hay dos jóvenes morenos de un bello color y rostro brillante. Van envueltos en mantos rojos y grises, un broche de plata blanca les sujeta el manto sobre el pecho. Llevan espadas con empuñadura blanca bajo su vestimenta. Llevan sandalias púrpuras. Tan melodiosos como las cuerdas del arpa entre las manos de los artistas cuando resuenan prolon-

2 Albert Bayet, *La morale des gaulois*, p. 185, tiene razón al llamar la atención sobre la igualdad social de los druidas y los caballeros en la Galia. La misma constatación se repite en Irlanda donde un hijo de guerrero puede ser druida y, a la inversa, un hijo de druida ser guerrero. La superioridad del druida es intelectual y espiritual.

gadamente, son la voz y el canto de uno de los hombres, tan bellos que es suficiente placer para el ejército oír el sonido de su voz. Cada hombre de esta tropa tiene el valor de un rey o de un candidato a rey, tanto por su aspecto como por la vestimenta, tan buenos que parece que son todos reyes. No llevan lanzas o espadas con ellos, sino que las portan sus servidores". "Son gente orgullosa –dice Ailill–, ¿y quiénes son, oh, Fergus?". "Yo lo sé en verdad –dice Fergus–, son la gente de arte de los ultonianos alrededor de Ferchertne, y el hombre blanco haciendo numerosos juegos que has visto es el doctor de los ultonianos, Ferchertne. Ante él descienden los lagos y los ríos cuando satiriza, y ascienden cuando alaba. Los otros dos que has visto son Aithirne, el jefe de los poetas, a quien los hombres no pueden negar nada, y Ailill el de la boca de miel, hijo de Cathbad: ¡la razón por la que lo llaman boca de miel es que las palabras de ciencia que vienen de él son tan dulces como la miel!".

"Vino otra tropa a la altura de Slemain Mide –dice Mac Roth–, contemplarlos es un espectáculo odioso y aterrador. Llevan mantos azules y abigarrados con verdes, púrpuras, grises, blancos y negros. Un regio hombre cano, de larga vista, marcha al frente de esta tropa. Tiene una hirsuta cabellera blanca y gris. Lleva un manto azul y púrpura. Lleva un broche, en forma de hoja con reborde de oro, sobre el pecho sujetando el manto. Lleva sandalias amarillas. Lleva al hombro una gran espada de aspecto extraño. A su vera van dos jóvenes de rostro blanco y cabello rizado. Llevan mantos verdes, sandalias púrpuras y escudos pardos con ligaduras en la mano. Llevan espadas de empuñadura blanca con adornos de bronce blanco. Uno de los dos hombres tiene la cara ancha, la mitad de ella clara. Uno de los dos servidores alza su mirada hacia el cielo y observa el cielo: da respuestas a la maravillosa tropa que lo rodea. Alzan todos sus ojos hacia lo alto y observan las nubes. Lanzan encantamientos a los elementos de modo que éstos libran combate entre ellos. Se forman nubes de fuego sobre el baluarte y el campo de los hombres de Irlanda". "¿Quién es ése de allí?", dice Ailill. "Yo lo sé –dice Fergus–, es la base del saber, el que manda sobre los elementos, el que sube al cielo, el que ciega los ojos, el que se apropia de la fuerza de los extranjeros con sus poderes druídicos; es Cathbad, el druida amable, con los druidas del Ulster a su alrededor. Ofrece...? (...), el dictamen de los elementos, anuncia a quienes le preguntan cuál será el resultado de esta gran batalla de Garech e Ilgarech. Los dos jóvenes que van a su vera son sus dos hijos, a saber, Imrinn, hijo de Cathbad, y Genonn Gruadsholus, hijo de Cathbad, ese cuyo rostro tiene una mitad clara.

Ocurra lo que ocurra, les será difícil a los hombres de Irlanda resistir los encantamientos de los druidas"»[3].

Esta descripción pone de relieve varios rasgos notorios:

– La eminente dignidad del *file* y del druida: destacada por la riqueza y suntuosidad de su vestimenta. La comparación regia es, en la Edad Media irlandesa, el grado más elevado del superlativo laudatorio.

– La condición guerrera: el lujoso armamento se describe con precisión (espada, lanza, escudo). A ello se añade, en el caso de Ferchertne, el detalle de un ejercicio de destreza guerrera (tirar la espada al aire y cogerla antes de que caiga y hiera a alguien), lo que habitualmente forma parte de las habilidades de un héroe como Cuchulainn o Conall Cernach.

– El poder sobre las aguas en el caso de Ferchertne, el poder sobre el aire y el fuego en el de Cathbad, además de la predicción y la sátira.

– La existencia, no de una jerarquía administrativa o religiosa en el sentido que le damos hoy a esta palabra, sino de una jerarquía basada en la preeminencia y la primacía intelectual y espiritual. Cathbad es la «base del saber» y, por esta sola razón, va rodeado de los druidas del Ulster y de sus dos hijos, druidas como él.

En análisis ulteriores emergerán otros detalles. Pero por ahora lo más importante es resaltar la solidaridad del druida y el *file*, involucrados en la misma aventura guerrera en defensa de los mismos intereses. También se pone de manifiesto la solidaridad efectiva, por un lado, del druida y la clase guerrera y, por otro lado, del druida y la provincia a la que sirve. Es evidente que el druida y el *file*, cada uno en la esfera de sus competencias, utilizan sus poderes en provecho de los combatientes de su ejército. Los druidas no se hacen la competencia y, sobre todo, no hacen la competencia a la «clase» política, es decir, al poder temporal.

Otro error, igualmente serio, sería suponer, como hace D'Arbois de Jubainville, que los druidas no conocieron una jerarquía clara[4], o que los druidas y los *filid* irlandeses constituyeron corporaciones rivales[5]. La

3 Edición de E. Windisch, *Irische Texte*. Véase pp. 785-793, que reproduce la Versión Stowe contenida en un manuscrito de 1633. Cecile O'Rahilly, *The Stowe Versión of the Tâin Bô Cûalnge*, Dublín, 1961, pp. 140-142, líneas 4437-4501.

4 *Les Celtes et les langues celtiques*, pp. 129 y ss. Para Ferdinand Lot, *La Gaule*, ed. 1970, p. 63, los druidas son una especie de «cofradía» de sabios.

5 Este error de D'Arbois ha tenido una fuerte influencia en las investigaciones ulte-

rivalidad, cuando se produce, surge entre dos o varios dignatarios del mismo rango, pues no había sólo especialidades, sino también niveles, títulos o grados de conocimiento.

En la Galia, César consigna formalmente la existencia de una jerarquía y las líneas que le dedica a ello son irrefutables:

> «Al frente de todos estos druidas se encuentra uno solo, el que tiene más autoridad entre ellos. Cuando muere, si alguno de entre los restantes destaca por su prestigio, le sucede; si hay varios igualados, se le elige en una votación de los druidas. Algunas veces la primacía se dirime con las armas»[6].

César destaca el hecho mayor, suficiente para él, de que los druidas no son iguales entre sí[7]. Pero, como acabamos de precisar a propósito del druida Cathbad, la jerarquía se basa en una preeminencia o una primacía del saber. César escribió *praeest* («preside») y no *imperat, auctoritatem* («autoridad –moral o espiritual–») y no *imperium**. Son matices sutiles y precisos, por lo que hay que tenerlos en cuenta en la traducción. Nunca hubo un «archidruida», ni un «gran druida», ni un «druida en jefe».

En Irlanda tenemos, junto con el primer testimonio de la verdadera naturaleza de la jerarquía, un ejemplo de la rivalidad entre dos druidas, o más bien entre dos *filid* (lo que viene a ser lo mismo). No es una lucha con armas, sino una justa oratoria muy erudita y con un intenso carácter cortesano. Pero ésta sigue el mismo principio que aquélla, pues tales disputas académicas exigen una enorme virtuosismo verbal, una extraordinaria agilidad intelectual y una aguda capacidad de réplica, así como estar atento en todo instante, hasta para el traductor y el lector modernos. El texto, que se remonta al siglo IX más o menos, es *Immacallaim in da Tuaraid* («El diálogo de los dos sabios»). Los contendientes aspiran al

---

riores, ya que ha impedido el estudio de la jerarquía irlandesa. Se creyó que la cristianización pudo haberse llevado a cabo con los *filid* contra los druidas.

6 *Comentarios* VI, 13 [trad. esp.: *op. cit.*, p. 212].

7 *Ibid.* Este pasaje de César se ha malinterpretado mayoritariamente porque se creyó, debido a un defectuoso conocimiento de los textos, que los druidas no tenían derecho de llevar armas (Jan de Vries, «Die Duiden», en *Kairos*, n.º 2, 1960, pp. 67-82). Aparte de lo que viene a continuación, véase Françoise Le Roux, «Notes d'Histoire des Religions VII. II Contribution à une définition des druides», *Ogam*, n.º 12, 1960, pp. 485-486.

* «El que tiene más autoridad entre ellos» y «prestigio», en la traducción española que venimos citando. Cfr. p. 15 [N. del T.].

cargo de doctor *(ollamh)* de los *filid* del Ulster. Uno es un joven ambicioso (legítimamente), Nede, hijo de Adnae (el precedente titular del cargo, que acaba de morir), y el otro es un poeta célebre y de más edad, Ferchertne. Tras enterarse por el lamento de las olas de la muerte de su padre, Nede y sus tres hermanos vuelven apresuradamente a Emain Macha, capital del Ulster:

> «Así pues, el muchacho caminaba, con una rama de plata encima de él, pues es lo que había encima de los *anruth*; una rama de oro encima de los doctores, una rama de bronce encima de los demás poetas.
>
> Partieron por tanto hacia Emain Macha. Bricriu se los encontró en la pradera. Les dijo que, si le daban una gratificación, Nede sería doctor de Irlanda gracias a su crédito y a su intervención. Nede le dio una túnica púrpura con bordados de oro y plata. Bricriu le dijo que se sentase en el sitio del doctor y que Ferchertne estaba muerto, aunque estaba por entonces al norte de Emain enseñando su ciencia a sus alumnos.
>
> Bricriu dijo luego que un hombre imberbe no podía asumir el cargo de doctor en Emain Macha, pues era aún un niño en lo relativo a la edad. Nede tomó un puñado de hierba y les echó un encantamiento de modo que todos creyeron que tenía barba. Fue a sentarse en la silla de doctor y se puso su vestimenta. Este vestido tenía tres colores, a saber, unas plumas de pájaro brillantes en medio, un aluvión de bronce blanco en la parte inferior, hacia el exterior, y el color del oro en la parte superior.
>
> Bricriu fue enseguida a ver a Ferchertne y le dijo: "No estaría bien, oh, Ferchertne, que te privasen de tu cargo de doctor. Un joven honorable ha ocupado el cargo de doctor en Emain". Ferchertne entró en cólera y fue al palacio. Se detuvo en el umbral con la mano sobre el bastón. Dijo: "¿Quién es el poeta?".
>
> El lugar donde transcurre este diálogo es Emain Macha. El tiempo es el de Conchobar, hijo de Nes. Sus autores son Nede, hijo de Adnae, de Connaught –donde forma parte de los Tuatha Dé Danann, como se dice en la conversación: "Soy el hijo de Poesía, Poesía hija de la Búsqueda, etc."– y Ferchertne, el poeta de los ultonianos. El motivo de esta composición es que Medb y Ailill entregaron el vestido de Adnae a Ferchertne tras la muerte de Adnae. Nede, hijo de Adnae, vino de Escocia, como hemos dicho, y se sentó en la silla del doctor. Ferchertne entró en la casa y dijo al ver a Nede:
>
> "¿Quién es el poeta que se cubre con tan esplendorosos ropajes?
> ¿Quién tocará después de haber cantado poesía?

Por lo que veo es un discípulo:
de hierba está hecha su barba.
En vez de cantar poesía,
¿quién es el poeta que litiga?
Nunca oí el secreto de la inteligencia del hijo de Adnae.
Nunca lo oí con conocimiento real.
Es un error, viendo mis credenciales, el lugar donde se sienta Nede".
He aquí la honorable respuesta que Nede dio a Ferchertne:

DIXIT NEDE

"Oh, venerable anciano, todo sabio es un sabio que corrige.
El sabio es el reproche del ignorante.
Antes de montar en cólera contra nosotros
buscará qué veneno, qué naturaleza hay en nosotros,
bienvenido sea el agudo sentido de la sabiduría.
Tenue es el reproche al que se expone un joven cuando no le
[preguntan por su arte.
Acércate, jefe, pero con un proceder más legal.
Apenas me concedes el pasto de la instrucción.
Enseñas mal, has enseñado mal.
Yo he ingerido el jugo de un hombre bueno, rico en tesoros".

DIXIT FERCHERTNE

"Una pregunta, oh, muchacho instruido: ¿de dónde vienes?".

RESPONDIT NEDE

"No es difícil: del talón de un sabio,
de una confluencia de sabiduría,
de las perfecciones de bondad,
del resplandor del sol naciente,
de los avellanos del arte poético,
de los círculos de esplendor
por los que medimos lo verdadero a partir de su excelencia,
por los que conocemos la verdad,
por los que la mentira desaparece,
donde se ven colores
con los que reavivamos los poemas.
¿Y tú, oh, venerable anciano, de dónde vienes?".

RESPONDIT FERCHERTNE

"No es difícil: he venido a lo largo de las columnas de la edad,
a lo largo de los ríos de Leinster,

a lo largo del *sid* de la mujer de Nechtan,
a lo largo del brazo de la mujer de Nuada,
a lo largo del país del sol,
a lo largo de las residencias de la luna,
a lo largo del cordón umbilical de la juventud.
Una pregunta, oh, joven instruido: ¿cómo te llamas?".

RESPONDIT NEDE

No es difícil: muy pequeño, muy grande, muy brillante, muy duro,
ardor del fuego,
fuego de palabras,
ruido de conocimiento,
fuente de riqueza,
espada de canto,
solidez del arte con el ardor del fuego,
¿Y tú, oh, venerable anciano, cómo te llamas?".

RESPONDIT FERCHERTNE

"No es difícil: el más cercano a los augures,
el campeón que explica lo que se dice, lo que se pregunta,
pesquisa de ciencia,
trama de arte,
cesta de poesía,
abundancia del mar,
Una pregunta, oh, joven instruido: ¿qué arte practicas?".

RESPONDIT NEDE

"No es difícil: rubor de compostura,
punta en la carne,
supresión de la timidez,
alejamiento de la impudicia,
alimento de la poesía,
cortejo de la ciencia,
arte para todas las bocas,
difusión del conocimiento,
desnudez de la palabra
en una pequeña alcoba,
ganado del sabio,
afluente de ciencia,
abundancia de enseñanza,
delicias de rey, leyendas bien compuestas"»[8].

«El diálogo de los dos sabios» es un texto difícil, en el que abundan las metáforas oscuras y las alusiones a una ciencia que ya no entendemos. Pero el motivo está claro: se trata de saber quién será, Nede o Ferchertne, el que ocupe el primer puesto en la jerarquía de los poetas del Ulster. Y el modo en el que se desarrolla la disputa académica muestra bien a las claras, si alguna falta hacía, que será aquel que más sepa.

Irlanda, que ha inventado o definido en sus repertorios, jurídicos y de otro tipo, tantos matices, no podía sino seguir lo que en el fondo viene a ser la regla inmutable de todos los sacerdocios organizados: «todos los príncipes del reino, los grandes y los jefes de provincias... los señores de los druidas», dijo Colgan en el siglo XVII a propósito de una de las rarísimas menciones de sacrificios *(ad sacrificia idolis immolanda)* que nos ha legado la hagiografía irlandesa[9]. Esto confirma la afirmación de Timágenes en Amiano Marcelino: «Por su parte los druidas, de inteligencia superior, unidos por comunidades fraternales... intentaron alcanzar la respuesta a cuestiones ocultas y elevadas»[10].

La afirmación de la alta dignidad de la clase sacerdotal irlandesa está inscrita con extraordinaria claridad en la jerarquía de los *filid* tal y como se describe en *Crith Gablach* («La rama ahorquillada»). En el siguiente fragmento, el nombre del druida *(drui)* ha sido sustituido por el de sabio *(sui)*. Pese a las etimologías analógicas utilizadas en la explicación (de ellas arranca el comentario o le sirven de sostén), se trata de un pasaje valioso:

> «Los siete grados de la sabiduría establecidos son: un gran sabio y un sabio, la ola brillante o la ola de la peña, el iluminador, el interrogador y el alumno.
>
> El gran sabio, por lo que a él respecta, tiene tres nombres: gran sabio, doctor y sabio en letras. El doctor está también en la casa del centro, pues es él quien está en la casa al lado de la del rey. Un gran sabio nunca carece de respuesta a una pregunta acerca de las cuatro partes de la sabiduría... Su

8 *Book of Leinster*, ed. Best-O'Brien, IV, Dublín, 1965, folios 186a-187a, pp. 815-820. Véase un estudio completo de este texto y su traducción integral francés en Christian-J. Guyonvarc'h, *Le dialogue des deux sages*, París, 1999.

9 *Trias Thaumaturga*, p. 125.

10 *Historia* XV, 9, 8. En una reseña del *Curso de literatura celta* I de D'Arbois de Jubainville (*Revue Celtique*, n.º 21, p. 101), Salomón Reinach observa con acierto que el sacerdote griego está vinculado a un templo y al culto del dios al cual el templo está consagrado, pero que no forma parte de un colegio o una clase sacerdotal jerarquizada. A la inversa, no hay que ver en las solidaridades de las que habla Timágenes el origen del monacato irlandés.

séquito es de veinticuatro personas. Será acreedor de la séptima parte de la compensación por su muerte si se le niegan alimentos.

El profesor de letras: tres cosas lo elevan al rango de la compensación debida a un rey de provincia: comprender a los alumnos que reciben su enseñanza y permanecer en mitad de ellos. No se paga a este hombre su precio asignado si dice o enseña una tontería, porque está versado en la penitencia y en el derecho.

Ahora la ola brillante *(anruth)*: se llama así por cuatro razones: a causa de lo brillante de su enseñanza, a causa de sus numerosas cualidades intelectuales, a causa de la elocuencia de su lenguaje y a causa de la extensión de su ciencia; porque realiza composiciones en cada una de las partes de la ciencia: poesía, literatura y su sincronía; pero no llega a alcanzar la cumbre de la ciencia. Su séquito es de doce personas.

El sabio es un hombre que enseña la cuarta parte de la ciencia, sea la que sea, como Cennfaeladh: "un excelente sabio en derecho canónico, a causa de su bella y buena nobleza". El número de sus gentes es de ocho; la compensación que tiene asignada es de siete *cumal*.

La ola de la peña *(sruth do aill)*: la actividad de esta ola ahoga todo lo que es pequeño, ligero y débil. Arrastra bloques de roca que toman la apariencia de arena con el calor de la atmósfera. Igual que el hombre con el que se le compara: ahoga a los malos alumnos a los que confunde con los bloques de su testimonio y su inteligencia. Es capaz de adaptar su enseñanza a la información disponible, por consideración hacia la gente de poca instrucción que retrocede en presencia de una noble ola.

El iluminador: es aquel que responde a su tutor con la inteligencia de un doctor. Su compensación asignada es de tres *cumal* y medio. Explica el sentido de todas las dificultades a causa de la excelencia de su juicio y del brillo de su inteligencia.

El interrogador: pregunta a su tutor con la inteligencia de un doctor. Su compensación asignada es de medio *cumal*.

Así pues, los grados de la ciencia y la iglesia, que corresponden a los grados de los poetas y los eruditos, son similares. Pero para ellos la ciencia es la madre de todas las artes y de su mano beben todos.

Los siete grados del *file*: *éces*, *ansruth*, *cli*, *cana*, *dos*, *macfuirmidh*, *fochlocc*.

Éces («poeta»): es decir, *ecsmacht-ces* («que no encuentra dificultad»), aquel al que no puede detener ninguna dificultad o imposibilidad; e incluso no hay nada en su arte que le resulte difícil, por lo que su nombre es *nemces* («sin dificultad») o *esmachtces* («que no encuentra dificultad»).

File («vidente»): es decir, *fialshai* («noble sabiduría»), a saber, que la sabiduría viene de él, pues lo que es noble en él es el conocimiento o la enseñanza en la lengua común. De él vienen el alumno, el filósofo, el poeta y la poesía. O bien *fili*, es decir, *fi* («venir») de sus sátiras y *li* («brillante») de su arte.

El doctor: protege mucho. Enseña las cuatro partes de la poesía, pues el número de sus gentes es el más grande y su protección es más grande que la de todos los demás grados. O bien doctor *(ollam)*: grande es la compañía *(oll a dam)*: veinticuatro personas. Porque existen tres doctores: el doctor en sabiduría, el sabio en todo conocimiento, y por eso recurren a él: lo que se le pide, no lo deniega. Tampoco de él vienen dificultades no resueltas en los juicios de los padres y los abuelos. O bien doctor *(ollam)*: más grande *(uille)* es el número de aquellos que están bajo su protección que bajo la de los demás grados. O bien gran doctor, el que vincula y no es vinculado. ¿Cómo puede ser? Respuesta: como el rey de Connaught en la expresión: no es gran doctor *(ni hollam nard)* de la provincia de Ailill, hijo de Mata Mor. O bien doctor que protege mucho *(oll do eim)* a cualquiera y sin nobleza en el conocimiento de los grados. El doctor en poesía enseña las cuatro partes de la poesía sin ignorar nada.

Noble ola *(anruth)*, es decir, que vincula y no es vinculado, como el rey que se adueñó de Irlanda.

La noble ola es la bella ola de elogio que viene de él y la ola de riqueza que va hacia él.

Cli: es decir, que la naturaleza de los pilares es estar fuertes y derechos. El *cli* es alumno y recibe enseñanza; protege y es protegido: es poderoso a partir del umbral de la casa. Así es el grado en la casa de la poesía: su arte es potente y su juicio es recto en el circuito de su profesión. Eleva su dignidad por encima de aquellos que son inferiores a él, porque su arte protege todo lo que existe, desde la ola brillante *(anruth)* hasta el aprendiz *(fochloc)*.

Dos: su nombre viene de su parecido con un árbol, a saber, que aprenden su arte por el nombre de un árbol. Se lo llama *dos* igualmente por el nombre de un árbol y a causa de su parecido. Pues el árbol de un año es un *dos* que tiene cuatro hojas. El séquito del *dos* es por tanto de cuatro personas.

Mac fuirmid («hijo de aprendizaje»): es un muchacho formado en el arte desde su infancia; o bien es su arte el que es su hijo. No es bueno que tenga un grado, pero es un buen hijo de...?

Fochloc («aprendiz»): se llama así a semejanza de una brizna de berro con dos hojas. Por tanto su séquito es de dos personas; o bien *fochloc* es un

brote duro, sin crecimiento artístico, o bien su arte es escaso a causa de su juventud»[11].

La lista «jerárquica» más clara es la de *Senchus Mor*, relativa a las restricciones impuestas por san Patricio a la actividad de los *filid*:

> «Patricio abolió sin embargo tres cosas de los poetas cuando creyeron porque eran ritos profanos: en efecto, no se podía cumplir el *teinm laegda*, ni el *imbas forosnai* sin ofrendas a los ídolos. Después, no les permitió ningún rito que fuese una ofrenda al diablo, pues su arte era puro. Permitió a los *filid* el encantamiento con la punta de los dedos, porque en él había mucho conocimiento y saber, las genealogías de los hombres de Irlanda, el *duili sluinnte* y el *duili fedha*, y la recitación de historias mediante poemas, a saber, siete veces cincuenta historias para el *ollam*, tres veces cincuenta y la mitad de cincuenta para el *anruth*, ochenta para el *cli*, sesenta para el *cana*, cincuenta para el *dos*, cuarenta para el *mac fuirmid*, treinta para el *fochluc*, veinte para el *drisac*, diez historias para el *taman*, siete historias para el *oblaire*. Están las historias principales y las historias secundarias. He aquí las historias principales que contaban: destrucciones, expediciones, cortejos, combates, asesinatos, batallas, raptos, conflictos, fiestas, asedios, aventuras, muertes violentas y robos»[12].

En cuanto a las retribuciones entregadas a los *filid* de Irlanda, deben ser proporcionales tanto a las circunstancias como a la jerarquía del saber. He aquí las que conciernen al *ollam* o «doctor», que son opulentas:

> «El poeta-doctor: el precio de su honor es de siete mujeres esclavas. El nombre de su composición poética es *anamain cain chaithiriach*, con las cuatro perfecciones que reúne en ella, a saber, *nath*, *anair*, *laid* y *camain*. Se pagan diez vacas y una novilla por el cuerpo del poema *anamain*, cinco vacas por un *nath*, dos vacas y una novilla por un *anair*, dos vacas por un *emain*, una vaca por un *laid*, y esto hace en total veintiuna vacas. Su escolta completa es de veinticuatro personas para las noches de diversión y las visitas a los enfermos; diez para las tareas habituales; diez para las noches de fiesta; ocho en un circuito para reclamar deudas y contratos. Su protección entera es de un mes para el alimento y el servicio. Tiene siete veces cincuenta historias, de las cuales dos séptimas partes son historias secundarias y cinco séptimas partes historias principales»[13].

11 *Ancient Laws of Ireland* IV, pp. 354-360.
12 *Ancient Laws of Ireland* I, p. 46.
13 *Ancient Laws of Ireland* V, p. 58.

Estos textos nos informan exactamente acerca de la jerarquía. Se trata de un sistema muy flexible, puesto que todo miembro de la clase sacerdotal accede al grado superior en dignidad desde que da pruebas de conocer el saber necesario. Todo eso va de la mano, y en Irlanda tenemos la prueba, de la igualdad al menos teórica de las especializaciones, pues el primero de los druidas adivinos no era inferior a los druidas jueces o teólogos. No hay motivo para pensar que la Galia adoptado una organización muy diferente[14].

Debido a este rango eminente, los *filid* también tienen, en la Irlanda ideal de Keating, responsabilidades administrativas:

> «La razón principal por la cual se reunían la asamblea de Emain y la asamblea de Cruachan era dar su aprobación a quienes practicaban un arte manual en Irlanda, la forja, la carpintería, la piedra y de manera idéntica los demás oficios. Los nobles y los doctores que estaban en estas dos asambleas elegían en cada una sesenta maestros de cada arte, los cuales se establecían inmediatamente por toda Irlanda. Ningún artesano podía ejercer oficialmente su arte sin la autorización del maestro del arte que estaba en su territorio»[15].

Toda técnica, intelectual o manual, dependía de los *filid*, qué la practicaban o la supervisaban. Así se entiende, ya desde época tardía (Keating escribió en el siglo XVII, pero no se inventa nada y rara vez adorna el relato) que Brigit, patrona de las técnicas, sea también la de los poetas[16].

Maestros tan destacados no debían hacer ningún esfuerzo para atraer oyentes asiduos, tanto en Irlanda como en la Galia. Basta con releer a César:

14 Hay que considerar obsoletas las páginas de Camille Jullian (*Histoire de la Gaule* II, pp. 108-111) sobre los «sacerdotes subalternos».

15 Keating, *History of Ireland*, ed. Dinneen, III, pp. 42-44.

16 Un texto jurídico, el *Uraicecht Becc*, confirma directamente la dignidad reconocida a la clase artesanal. Algunos de sus miembros tenían derecho al título de «doctor» (*ollam*): «Los herreros y los broncistas, los orfebres y los médicos, aunque algunos de ellos sean doctores, sólo tienen derecho al alimento de cuatro hombres. Su indemnización es de ocho *set* y su protección es de tres días» (*Ancient Laws of Ireland*, V, p. 94). No podemos servirnos de este hecho para concluir que la ideología tripartita no fuese respetada en Irlanda. Los *aes dana* o gente de arte se distribuyen entre la primera y la tercera funciones, ya que la denominación era laudatoria o calificativa, pero no clasificatoria. Véase a este respecto Françoise Le Roux & Christian-J. Guyonvarc'h, «Bibliographie», *Ogam*, Études Indo-Européennes 35-36, 1983-1984, pp. 135-136.

> «Atraídos por tales privilegios, muchos vienen por su propia voluntad a recibir instrucción, y otros son enviados por sus padres y familias»[17].

Estas indicaciones elucidan al menos un punto: la selección no era hereditaria y cualquiera que tuviese el deseo y la capacidad necesarias podía acceder al druidicato o al menos seguir, durante la primera etapa, que muchos no debían de superar, las lecciones de uno o varios druidas.

Ni en Irlanda ni en la Galia hay aparentemente «familias druídicas», a pesar de que el hijo del druida sigue voluntaria y fácilmente el camino del padre igual que el hijo del rey tiene más opciones que los demás de convertirse a su vez en rey. En cuanto a los alumnos, el druida Cathbad tenía un buen número, sin ninguna duda un grupo de ciento cincuenta jóvenes nobles, a los que Cuchulainn, a pesar de su tierna edad (sólo tenía entonces cinco años), maltrató al llegar a la capital del Ulster, Emain Macha. La selección era severa, como demuestra el siguiente fragmento:

> «El druida Cathbad impartía enseñanza a sus alumnos al nordeste de Emain y ocho de ellos estaban capacitados en la ciencia druídica. Uno de ellos preguntó a su tutor cuáles eran la señal y el presagio del día para determinar si era bueno o malo. Cathbad declaró que un muchachito que tomaría las armas ese mismo día sería brillante y célebre pero, que su vida sería corta»[18].

Las versiones del *Libro Amarillo de Lecan* y del *Lebor na hUidre*, menos caritativas, daban a entender que Cathbad perdía en ocasiones su tiempo:

> «El druida Cathbad estaba con su hijo, Conchobar, hijo de Ness. Cien hombres atolondrados estaban con él aprendiendo el druidismo. Tal era el número de aquellos a quienes instruía Cathbad»[19].

17 *Comentarios* VI, 13 [trad. esp.: *op. cit.*, p. 212].

18 Versión de *Tain Bo Cualnge* del *Libro de Leinster*, a partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, «Les exploits d'enfance de Cuchulainn», *Ogam*, n.º 11, 1959, p. 325.

19 Ed. John Strachan – J. G. O'Keeffe, *The Tain Bo Cualnge from the Yellow Book of Lecan*, Dublín, 1913, p. 22, líneas 546-549. *Lebor na hUidre*, folio 61a, ed. R. I. Best – Osborn Bergin, Dublín, 1929, p. 158, líneas 5035-5037. Cf. Christian-J. Guyonvarc'h, «La razzia des vaches de Cooley», *Ogam*, n.º 15, 1963, p. 153. El rey Conchobar no participa en absoluto en la enseñanza. El texto refiere que Cathbad enseñaba *hi fail a meic*, literalmente «en presencia de su hijo».

El *file* Dallan Forgoll también dirigía todos los días los estudios de ciento cincuenta alumnos[20], pero es poco probable que estos ciento cincuenta niños o jóvenes se convirtiesen en otros tantos druidas. De todos modos, ciento cincuenta es un número convencional que aparece en todas las enumeraciones, épicas o mitológicas.

Por lo que se refiere al éxito en los concursos o en los exámenes eliminatorios, ocho de cien o ciento cincuenta parece un porcentaje reducido. No obstante, la condición de estudiante o alumno significaba ya por sí misma una valiosa promoción social. Al mismo tiempo que inculcaban a sus oyentes las nociones esenciales, los druidas garantizaban una selección cualitativa importante así como la perpetuación de su tradición. El hecho de que sólo hayamos podido conocer las leyendas gracias a la cristianización del país nos priva con toda certeza de una parte de la doctrina, pero el estatus de Cathbad revela una influencia considerable en el funcionamiento de la sociedad celta. En cualquier caso, la figura del druida, educador de la juventud, es única en las estructuras religiosas indoeuropeas. No existe nada parecido en Roma, Grecia o Germania.

Donde uno menos se lo espera, a propósito de la definición de un nombre de pez, la acedía, que también es el de la artesa o de una especie de fuente para cocer o asar, el venerable e irremplazable glosador que es el obispo Cormac nos ofrece, en el siglo X (si no es antes aún), una anécdota que ilustra las relaciones del *file* de alto rango y su alumno. Su tema es la humillación infligida a un estudiante que todavía no está suficientemente versado en el lenguaje poético para comprender lo que se le dice. El estilo es defectuoso, como es muy a menudo el caso en estos textos antiguos, pero la anécdota es significativa:

> «*Leithech* significa dos cosas: es en primer lugar el nombre de una raza de pez, que recibe ese nombre a causa de su anchura y su finura, pues este tipo de pez es muy ancho en el océano. *Leithech* es también el nombre de la artesa donde se extiende la pasta, como dijo Cruitine una vez que fue a ver a otro poeta con su servidor, un estudiante que tenía el orgullo de un maestro. El mismo Cruitine se quedó fuera y dejó que su servidor fuese a pedir hospitalidad en la casa del poeta. Le dieron unas tripas de cerdo en

20 Eugene O'Curry, *Manners and Customs of the Ancient Irish* II, Londres, 1873, pp. 75-85. Los textos utilizados por O'Curry describen en su conjunto una organización universitaria eficaz. Su estudio no forma parte de nuestro plan, puesto que la jerarquía educativa es cristiana, aunque no se pudo crear ex nihilo y, por tanto, su base es tradicional.

un caldero: el poeta se puso a charlar con el estudiante [sin dejar de preparar la comida]. Se dio cuenta de la gran soberbia del estudiante y de la pequeñez de su inteligencia. Cuando las tripas terminaron de cocer, dijo en presencia del estudiante *tofotha tarr téin*, es decir, "es el momento de retirarlo del fuego", para saber qué respuesta le daría el estudiante, pues había oído a Cruitine alabar las maravillosas perfecciones del otro, como si hablase de él mismo. Él no lo creyó y por eso dijo *tofotha tarr téin*. Tres veces dijo *tofotha tarr téin* y el estudiante no respondió una palabra. Luego, salió el estudiante, fue al encuentro de Cruitine y le informó de todo, a saber, la pregunta que el poeta le había hecho: *tofotha tarr téin*. "Bien –dijo Cruitine–, cuando te vuelva a decir eso, respóndele *toe lethaig foen friss ocus fris adaind indlis*, es decir, pon una artesa debajo y enciende una vela" [para ver si las tripas están hechas]". Cuando el estudiante se sentó de nuevo en la casa, el poeta dijo lo mismo y el estudiante respondió *toe lethaig* etc. "Bien –dijo el poeta–, no es una boca de estudiante la que me devuelve esta respuesta. Quien la ha respondido está muy cerca. Cruitine está cerca. Dile que entre". Llaman entonces a Cruitine, le dan la bienvenida y meten otro alimento en el caldero. La soberbia del estudiante no salió bien parada, pues el poeta se burló de él mientras charlaba con Cruitine»[21].

Tal complicación lingüística por algo tan simple como la cocción de un trozo de carne puede llevar a pensar que la naturaleza y el género de las discusiones son poco serios. A la vez hace pensar en las complicadas y elípticas metáforas de los bardos galeses de la Edad Media, cuyos escritos no estaban, y siguen sin estarlo, al alcance de cualquier lector[22].

Las relaciones entre el *file* y su estudiante, estrictamente personales, facilitan, como en la India, un tipo de enseñanza intensiva y profunda, mediante una lenta impregnación. A veces los alumnos vuelven con el profesor porque consideran que no saben lo suficiente, y éste es uno de los rasgos de la enseñanza de los druidas:

«Adnae, hijo de Uthider, de la gente de Connaught, era doctor de Irlanda en ciencia y poesía. Tenía un hijo, Nede. Este hijo fue a aprender la ciencia a Escocia con Eochu Echbel y se quedó con él hasta que estuvo versado en ciencia...

21 Ed. Whitley Stokes, *Three Irish Glossaries*, Londres, 1862, p. 27.

22 Cf. E. Bachellery, *L'oeuvre poétique de Gutun Owein, barde gallois de la deuxième moitié du XVème siècle*, París, 1950, 2 volúmenes.

Y Eochu le dijo: "Vete ahora a tu casa: nuestras dos ciencias no pueden permanecer en el mismo lugar, pues la iluminación de la ciencia muestra que eres doctor en conocimiento".

Entonces Nede se fue y sus tres hermanos se fueron con él, a saber, Lugaid, Cairbre y Cruttine. Encontraron una dedalera en el camino. Uno de ellos dijo: "¿Por qué se llama dedalera?". Como no lo sabían, volvieron con Eochu y se quedaron un mes con él. Volvieron a ponerse en camino. Encontraron una caña. Como no sabían por qué se llamaba así, volvieron con su tutor. Se fueron al cabo de otro mes. Encontraron un tallo de sanícula. Como no sabían por qué se llamaba tallo de sanícula, regresaron con Eochu y estuvieron otro mes con él»[23].

Esta pertinaz necesidad de omnisciencia yuxtapuesta a una perpetua humildad estudiantil fue la tónica general en toda la Edad Media irlandesa. Nunca se planteó el uso de la escritura en la transmisión de estas enseñanzas y nos remitimos a lo que César constata acerca de la ciencia y la pedagogía de los druidas:

«Además, disertan y enseñan a sus jóvenes sobre numerosas cuestiones, referidas a los astros y sus movimientos, el tamaño del orbe y de las tierras, la naturaleza, la esencia y el poder de los dioses inmortales»[24].

Ésta es la situación del druidismo en lo más alto de su poder o, más bien, de su eficacia: los estudios druídicos cubren todos los campos de conocimiento concebibles. Todavía en nuestra época los estudios duran aproximadamente veinte años si sumamos los periodos de enseñanza primaria, secundaria y superior. Resulta lícito pensar que, puesto que tal duración acarreaba elevados gastos, limitaría el ingreso a las familias acomodadas, pues la enseñanza gratuita no era una idea propia de la

23 *Book of Leinster*, ed. Best-O'Brien, IV, fol. 186a, p. 815.

24 *Comentarios* VI, 13 [trad. esp.: *op. cit.*, p. 213]. César atribuye a los druidas el conocimiento de la astronomía pero no de la astrología, cuando esta seudociencia debía de estar en auge en la Galia romana debido a la influencia clásica. Esto nos autoriza a concluir que la enseñanza no tenía nada de primitivo u oculto. También es seguro que la astrología no es de origen celta y que los druidas no la practicaron jamás tal y como se concibe en la actualidad. La prohibición del druidismo por las autoridades romanas podría haber estado provocada fundamentalmente por la acusación de practicar la magia y sacrificios humanos. Nada de esto está claro. A la espera de algo mejor, consúltese asimismo H. De la Ville de Mirmont, «L'astrologie chez les Gallo-Romains», *Revue des Études Anciennes* IV, pp. 115-141.

Antigüedad o la Edad Media. No obstante, hay una cosa segura: uno no se convertía en druida de la noche a la mañana por el mero efecto de una iniciación mágica. Había que esforzarse en aprender.

Tras la conquista de la Galia, a pesar de la creación de escuelas romanas, quizá las cosas no cambiasen muy deprisa. Pomponio Mela, que escribió hacia mediados del siglo I de nuestra era, unos noventa años después de César, repite las informaciones del procónsul a las que solamente añade el secretismo en el que se imparte la enseñanza:

> «Enseñan muchas cosas a los más ilustres de su pueblo, ocultamente y durante el día, en veinte años, en grutas o en recónditas montañas»[25].

¿Era esto todavía verdad? Se ha interpretado este secretismo como una consecuencia de la persecución romana desatada por los edictos de Tiberio y Claudio. Pero ¿esta prohibición vino realmente acompañada de una persecución comparable a la que sufrieron los cristianos un siglo más tarde? Es como mínimo bastante dudoso. Esta cuestión se aleja sin embargo de nuestras preocupaciones, pues nos obligaría a plantearnos la pregunta del porqué de la desaparición de los druidas en la Galia. Pero no se dice que el secreto de la enseñanza fuera un indicio o una prueba de clandestinidad, ya que una enseñanza fundada en criterios cualitativos no admite cualquier tipo de asistencia. Todavía en la Irlanda medieval, la lengua de los *filid* tiene fama de ser hermética y difícil[26]. El druida es, por su naturaleza y su función, diferente de los demás hombres y es normal que imparta sus enseñanzas alejado de las muchedumbres. El texto de Pomponio Mela nos hace pensar más bien en los *remotis lucis* («bosques remotos») de Lucano en la *Farsalia* (I, 452). También el irlandés Cathbad enseña fuera de Emain Macha, «al nordeste» *(anairtuaid)* dicen los textos. Más preciso es aún *El diálogo de los dos sabios,* que sitúa al norte de Emain *(fri Emain atuaid)* el lugar donde enseña el *file* Ferchertne[27]. Debemos señalar que las escuelas druídicas subsistieron

25 *Corografía* III, 2, 19 [trad. esp.: *op. cit.*, p. 84].

26 Hemos dado un ejemplo de ello con *El diálogo de los dos sabios* (véase *supra*, pp. 60-63). Debemos recordar a este respecto lo que dice Diodoro de Sicilia (V, 31): «en su trato son de pocas palabras, se expresan de forma enigmática y a menudo designan las cosas valiéndose de sinécdoques; son muy exagerados cuando se trata de aumentar los propios méritos o de menospreciar los de los otros» [trad. esp.: *op. cit.*, p. 275].

27 Ed. de Whitley Stokes, «The Colloquy of the Two Sages», *Revue Celtique*, n.º 26, p. 12, y nuestro *Dialogue des deux sages, op.cit.* El lugar donde los druidas enseñan está

durante mucho tiempo en Irlanda, bajo la dirección oficial de los *filid*, transformados en educadores profesionales[28]. Los nobles seguían la enseñanza de los grados inferiores de la disciplina y aprendían derecho, genealogía y versificación[29].

Debemos insistir en el hecho de que esta enseñanza es evidentemente una parte apreciable de la función sacerdotal, pero que el sacerdocio no se reduce a ella. La misma observación se impone, más tajante aún, a propósito de la «filosofía» (ni esta palabra ni su contenido son propiamente celtas), que no es más que una parte de la formación y a la cual se ha intentado restringir, equivocadamente, la función del druida[30]. Que no se emplease la palabra *sacerdos* para referirse a ellos en las principales fuentes latinas (aparte de César) no prueba de ninguna manera que no fueran sacerdotes. Ahora bien, ¿en qué consistía la enseñanza?, ¿qué asignaturas se impartían?, ¿cómo se enseñaban? Los textos insulares responden en parte estas preguntas, pero sólo en parte, porque todo el bloque especulativo y «metafísico», matemático y científico, ha desaparecido, y también porque el cristianismo, a través de la escritura, modificó profundamente los procedimientos de adquisición del saber.

En principio, consideraremos que cada druida enseña su especialidad, del mismo modo que el jurista enseña derecho y el médico medicina. Hubo sin ningún género de dudas escuelas especializadas en esta o aquella disciplina. Sin embargo, la condición de los druidas como educadores de la juventud ha sorprendido a los intelectos antiguos y modernos[31], por su carácter excepcional. ¿Cómo podemos informarnos acerca

---

siempre situado, en relación con un punto geográfico dado, al norte o al nordeste, a veces al oeste o al noroeste, nunca al sur. Esto confirma lo que sabemos del simbólico origen norteño del sacerdocio (véase el capítulo IV).

28 *Ancient Laws of Ireland* II, p. 146 y ss. y V, 96. También resulta útil consultar O'Curry, *Manners and Customs of the Ancient Irish*, Londres, 1873, capítulo III «Of education and literature in Ancient Erinn», pp. 48-178. Charles Plummer (*Vitae Sanctorum Hiberniae* I, Oxford, 1910, «Introduction», p. CXI y ss.) observa acertadamente que el monasterio fue el centro de la vida eclesiástica e intelectual. Esto contribuye a explicar el nacimiento de una gran literatura, litúrgica, hagiográfica y, más tarde, profana.

29 John O'Donovan, *Tribes and Customs of the Hy Fiachrach*, pp. 79-167.

30 Véase a este respecto el libro de Nora K. Chadwick, *The druids*, Oxford, 1966, y nuestra crítica, «Notes d'Histoire des Religions XX. 53. Nouvelles recherches sur les druides», *Ogam*, 1970-1973, n.º 22-25, pp. 209-236.

31 Cf. Cicerón (*Sobre la adivinación* I, 41, 92), quien, tras sus consideraciones sobre los druidas de los celtas, evoca a los adivinos etruscos que educaban a los jóvenes

de los principios y métodos de este «cuerpo de educadores» que no se asemeja a nada conocido, ni en nuestra época ni en la Antigüedad?

Es necesario, una vez más, releer a César (*Comentarios* VI, 13):

> «Se cuenta que aprenden allí una cantidad ingente de versos» (*magnum ibi numerum versuum ediscere dicuntur*).

D'Arbois de Jubainville escribió, teniendo en cuenta esta breve frase –la más concisa y eficaz que se haya escrito jamás sobre la pedagogía celta–, que los discípulos de los druidas aprendían en «manuales en verso»[32]. La palabra «manual» es inexacta. Es más probable, si no seguro, que la enseñanza en verso, la cual abarcaba todas las asignaturas, fuese, en su forma memorística, fijada, un resumen o compendio de los conocimientos básicos que era indispensable saber o, más bien, no olvidar nunca. Posteriormente, en la Irlanda medieval, se redactaron «tratados» al estilo latino. Lo único que podemos vislumbrar o adivinar, a la luz de algunas alusiones y, sobre todo, de algunas fórmulas irlandesas, por ejemplo del muy arcaico *Glosario de Cormac*, son breves aforismos, sentencias concisas, frases o metáforas, figuradas e invariables a la vez, que el alumno sólo podía entender y retener tras haber escuchado el comentario explicativo y, eventualmente, la exégesis. Estamos muy cerca de las fórmulas hindúes de los *brahmanas*.

En cuanto al contenido de la enseñanza, César le dedica unas breves líneas sobre las que nunca se reflexionará lo suficiente:

> «Principalmente, pretenden hacer creer que las almas no perecen, sino que tras la muerte pasan de unos a otros, y piensan que así es como mejor se estimula el valor, dejando de un lado el miedo a la muerte. Además, disertan y enseñan a sus jóvenes sobre numerosas cuestiones, referidas a los astros y sus movimientos, el tamaño del orbe y de las tierras, la naturaleza, la esencia y el poder de los dioses inmortales»*.

Veremos ulteriormente, en el capítulo V, las indicaciones doctrinales que podemos extraer de este texto. Mientras tanto, nos centraremos

---

nobles. No obstante, este hecho no es comparable, pues se inscribe en otra estructura religiosa. Sobre la insistencia de todos los investigadores en mencionar la condición educativa de los druidas, véase por ejemplo Camille Jullian, *Histoire de la Gaule* II, pp. 105-107.

32 *Op. cit.*, p. 71.

* Trad. esp.: *op. cit.*, p. 213 [N.del T.].

en la enumeración de las materias enseñadas, desordenada pero bastante precisa:

– Astronomía *(de sideribus atque eorum motu)*. Como bien vio D'Arbois de Jubainville, el único que nos ha precedido en esta cuestión, «este estudio tenía una vertiente práctica, que era la fijación del calendario»[33]. Su finalidad no era únicamente la determinación del tiempo y la concordancia de los ciclos solar y lunar, sino, con toda seguridad, y prioritariamente, el ajuste preciso del calendario para datar bien las fiestas y determinar los días fastos y nefastos. Piénsese en el texto de Plinio (*Hist. Nat.* XVI, 249), que describe la recolección del muérdago y el sacrificio de toros (véase el capítulo I, pp. 40-42), y más aún en el calendario de Coligny, que la investigación contemporánea, a pesar de numerosos trabajos, no elucidará de inmediato. A ello se añade la necesidad de observar las estrellas para la predicción y la adivinación, lo cual requiere ciertas habilidades y vastos conocimientos matemáticos.

– Cosmogonía y cosmología *(de mundi ac terrarum magnitudine)*: siguiendo literalmente a César, D'Arbois de Jubainville entendió «geografía y cosmografía». Es más probable que se tratase de geografía sagrada, la cual explica el mundo de los hombres y los dioses en relación con un centro sagrado y en función de la doctrina de los orígenes (véase *infra* el capítulo V). Sin excluir, obviamente, conocimientos prácticos y empíricos extensos y precisos, no debe asimilarse desde luego con la geografía física y política propia de hoy en día.

– Fisiología *(de rerum natura)*: La palabra *physiología*, que es griega y no latina, aparece en *Sobre la adivinación* (I, 41, 90) de Cicerón a propósito del druida galo Diviciaco. César se conforma con decir «sobre la naturaleza de las cosas», lo que D'Arbois de Jubainville interpreta arbitrariamente como «filosofía». Sin embargo, es necesario distinguir entre esta fisiología, entendida como ciencia de la naturaleza (que da acceso a la adivinación), y la ἠθικὴ φιλοσοφία («filosofía moral») de Estrabón (IV, 4, 4), que es una definición muy general, al igual que las *questiones occultarum rerum alterumque*, que avivan sin satisfacerla la curiosidad del lector de Timágenes en Amiano Marcelino (XV, 9, 8). Desgraciadamente no tenemos el menor indicio de lo que hoy llamaríamos actividades «científicas» de los druidas. Las informaciones generales de Irlanda sobre la medicina druídica, la encantatoria, la sangrienta y la vegetal,

33 *Op. cit.*, p. 151.

son la única aproximación de la que disponemos. Para todo lo demás, se podría pensar en una especie de alquimia, bastante diferente de la de los «buscadores de oro» medievales.

– Teología *(de deorum immortalium vi ac potestate)*. La palabra «teología» viene de D'Arbois de Jubainville y se trata de una denominación aproximada. César sólo dice «sobre la fuerza y el poder de los dioses inmortales». No se trata en ningún caso de teología en el sentido cristiano actual del término, sino con toda probabilidad de las relaciones de los dioses entre ellos, entendidos como «principios» superiores, y de las relaciones entre estos dioses y los humanos, que en el fondo es el único interés verdadero de la religión. Al ser el «dogma» desconocido por necesidad, convendría decir mejor «doctrina». En el capítulo V examinaremos sus puntos esenciales: la inmortalidad del alma, la concepción de la escritura, el Otro Mundo y los orígenes hiperbóreos. Debemos tener en cuenta también que todo lo que sabemos está extraído de datos supuestos y comparativos, pues Irlanda no nos transmitió ningún texto especulativo.

D'Arbois de Jubainville añade un apartado: la historia, que no aparece en César, e incluye en el ámbito de esta disciplina, que no tiene nada de celta, los datos legendarios consignados en Timágenes sobre el origen de los galos. Estos datos no son históricos, sino más bien comparables a los del corpus mitológico irlandés relativos a los orígenes de los Tuatha Dé Danann (véanse los detalles en el capítulo V). Pero D'Arbois olvida otras disciplinas de las que César, al no plantearse una descripción detallada, no dice nada tampoco: la poesía, la música, la gramática y la elocuencia. En fin, sorprende que D'Arbois, uno de los primeros sabios europeos en estudiar científicamente las leyes de Irlanda, haya olvidado el derecho, pues los tratados jurídicos irlandeses no son precisamente sencillos y las jurisprudencias son particularmente abundantes y sutiles. Si en la Galia ocurría lo mismo, tuvo que haber una enseñanza intensa y prolongada para que los jóvenes o los futuros juristas se familiarizasen con la objeto de su profesión.

Un último punto es la duración de la enseñanza y la edad de los candidatos y los estudiantes. César dice que los estudios duraban veinte años. Ésa era sin duda la duración mínima del cursus completo. Pero los primeros grados, que suponían la adquisición de la condición de sacerdote para aquellos que llegasen hasta el final, podían ciertamente adquirirse mucho antes. Un caso típico es el del irlandés Nede, el cual, para participar en el debate académico, debe colocarse una barba en el mentón (véase

supra p. 82). No sabemos de dónde sacó D'Arbois que el «sistema» druídico se impuso (¿cómo?) al clero cristiano con sacerdotes de veinticinco años[34]. No obstante, queda indudablemente establecido que la enseñanza organizada es una particularidad del mundo celta[35].

2. El sacerdocio y las especializaciones

Acabamos de plantear ampliamente la función educativa de los druidas y hemos constatado su importancia. Pero todo lo relacionado con la enseñanza, acabamos de apuntarlo también, está estrechamente ligado a la precisión, el cuerpo y la inmensidad de los conocimientos y del saber druídicos. Por tanto, aún debemos concretar, en las páginas que siguen, basándonos sobre todo en los documentos irlandeses, los distintos aspectos de tal conocimiento en unas disciplinas y técnicas que representan otras tantas especializaciones internas de la clase sacerdotal celta.

Irlanda, en su historia con resonancias míticas, evemerizada tardíamente, no nos ha dejado ningún ejemplo claro de la influencia política de los druidas, fuera quizá de algunas intervenciones guiadas por el interés personal. Pero ha quedado establecido que en la Galia (véase el capítulo I) el principal interlocutor de César fue un druida, Diviciaco.

Según César, este mismo Diviciaco era el que había ido, unos años antes, a pedir auxilio al Senado romano contra los secuanos, aliados de los germanos[36]. Esto no es suficiente para sostener que la Guerra de las Galias fue provocada indirectamente por los druidas, pero sí es cierto que César atendió los deseos de Diviciaco más allá de lo que el heduo podía prever. César, es cierto, y ya lo dijimos en el capítulo precedente, no se interesó en Diviciaco como druida y, en cuanto deja de desempeñar el papel principal –totalmente apropiado para un druida– de mediador o intermediario entre César y el gobierno (o las facciones) de los heduos, no se habla más de él en *De Bello Gallico*. La concentración y el reparto defectuoso de poderes políticos y religiosos en una sociedad víc-

34 *Op. cit.*, pp. 149-150.

35 C. Jullian, *Histoire de la Gaule* II, pp. 396-397, ha insistido enérgicamente en la diferencia que separa, en este punto, a los celtas de Roma y de Atenas que «permanecieron durante mucho tiempo sin fijar las reglas y sin encargar a maestros la instrucción de los niños».

36 *Comentarios* I, 31.

tima de una gravísima crisis muestra no obstante que nada se hacía sin los druidas[37]. El cotejo de César y Cicerón es por lo demás muy útil: la definición es global y perentoria, pues, entre los celtas, es druida todo aquel que se ocupa de cuestiones religiosas y eruditas. Por lo tanto, si los adivinos *(vates)*, cuyo nombre irlandés *(faith)* es sinónimo de poeta *(file)*[38], hubiesen sido inferiores a los druidas, difícilmente se entendería que un personaje influyente, al que Cicerón llama expresamente druida, no haya tenido más pretensiones que un adivino al estilo romano. Tenemos evidentemente otras pruebas internas, pero ésta destaca porque su fuente es latina.

La cristianización nos ha privado de buena parte de los pormenores (¡como mínimo todo el ritual!), pero resulta revelador que Irlanda haya situado en la misma categoría las diferentes ramas sacerdotales al atribuirles indistintamente el color sagrado, que es el blanco[39]. El primer testimonio es continental y es bien conocido: el de Plinio el Viejo que narra la recolección del muérdago:

> «ataviado con una túnica blanca, el sacerdote sube al árbol, corta con una hoz de oro el muérdago y lo coge en un paño blanco» (véase p. 41).

Los demás son insulares y uno de ellos es teóricamente contemporáneo a la cristianización de Irlanda. Se puede sospechar que forma parte de un embellecimiento hagiográfico, pero el ambiente es auténtico:

> «Una gran muchedumbre de druidas se había reunido alrededor del primer druida, de nombre Recrad, que quiso matar a san Patricio. Y él vino hacia ellos con nueve druidas vestidos con vestimentas blancas»[40].

37 No tenemos ningún medio de verificar y evaluar el papel y la influencia de los druidas en el desarrollo de la guerra de las Galias. A priori no podían ser favorables a los romanos (cf. *supra* el episodio del *gutuater* de los carnutes), pero ciertamente no hubo nunca una institución o «sociedad» druídica nacional, internacional o supranacional que impusiese una determinada política a una determinada ciudad. El relato irlandés «El sitio de Druim Damghaire» (véase *infra* en el capítulo III) prueba que los druidas, al servicio de Estados celtas en guerra entre sí, no vacilaban en asumir todas las consecuencias de su compromiso y en combatir uno contra otro, físicamente y a través de la magia.

38 Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie», *loc. cit.*, *Ogam*, 1960, n.° 12, pp. 305-312: «canto» y «sátira» son nociones fácilmente confundibles.

39 El blanco, como el negro, del que es a la vez su homólogo y su contrario, es tradicionalmente una ausencia de color: cf. G. Dumézil, *Albati, Russati, Virides*, capítulo IV «Rituels indo-européens à Rome», París, 1954, pp. 44-61.

Los siguientes testimonios son míticos, comenzando por el del druida irlandés Mog Ruith («Servidor de la Rueda») que, al ir a socorrer a los habitantes de Munster, enumera todo lo que deberán darle por su servicio:

> «Cien vacas de la cabaña, con pelaje brillante y blanco, ricas en leche; cien cerdos bien engordados; cien bueyes fuertes y trabajadores; cien caballos de carreras; cincuenta bellas túnicas, blancas y suaves; además de la hija del segundo señor del este, o la del primero después de él para darme hijos»[41].

A continuación, un personaje a la vez poeta y guerrero, Ferchertne:

> «"Son gente orgullosa –dice Ailill–, ¿y quiénes son, oh, Fergus?". "Yo lo sé en verdad –dice Fergus–, son la gente de arte de los ultonianos alrededor de Ferchertne, y el hombre blanco haciendo numerosos juegos que has visto es el doctor de los ultonianos, es Ferchertne. Ante él descienden los lagos y los ríos cuando satiriza, y ascienden cuando alaba"»[42].
>
> «Ferchertne, hijo de Coirpre, hijo de Iliag, es el hombre blanco muy brillante que hace juegos guerreros por encima de ellos. Es el rey-poeta entre los reyes de los poetas de los ultonianos y el guardián de la retaguardia de Conchobar cuando va al país de sus enemigos. Si alguien tiene el deseo de entrevistarse con el rey, no se le permitirá antes de que hable con este hombre»[43].

El último ejemplo resplandece de blancura sacerdotal:

> «"Ante ellos, al este, por fuera –dijo Crom Deroil–, he visto otra tropa. Un hombre apacible, viejo, cano, marcha a la cabeza. Lleva un manto blanco brillante con bordados de plata muy blanca. Una bella túnica muy blanca rodea su cuerpo. Lleva una empuñadura de plata blanca

40 Whitley Stokes, *The Tripartite Life of Patrick*, II, pp. 325-326.

41 *Forbuis Droma Damhghaire* («El sitio de Druim Damhghaire»), ed. M. L. Sjoestedt, *Revue Celtique*, n.º 43, 1926, p. 58. En todas nuestras citas de este importante texto, utilizamos nuestra propia traducción y no la de M. L. Sjoestedt. De igual manera, mantenemos todas nuestras citas bajo reserva hasta que se verifique materialmente el texto cuando sea posible disponer de una lectura segura y completa de los manuscritos originales [N. del A.].

42 Extracto ya citado en la página 79.

43 *Mesca Ulad* («La embriaguez de los ultonianos»), ed. J. Carmichael Watson, Mediaeval and Modern Irish Series 13, Dublín, 1941, p. 25.

bajo su manto, con una varita de bronce encima del hombro. Su voz tiene la dulzura de una melodía. Su palabra es muy fuerte y clara... Este hombre es el druida historiador del Ulster Sencha el grande, hijo de Ailill, hijo de Maechlog, de Carnmag de los ultonianos, el hombre más elocuente de la tierra y quien pacifica el ejército de los ultonianos. Pacificaría a los hombres del mundo, de levante a poniente, con tres buenas palabras...»[44].

Esta persistencia del blanco druídico y sacerdotal es tanto más arcaica y significativa cuanto que, aparte de algunos casos de empleos, también arcaicos, del rojo guerrero, la Irlanda medieval casi no ha conservado en su literatura el simbolismo funcional de los colores indoeuropeos[45].

Irlanda neutraliza a menudo la distinción léxica interna entre *druide* y *file*, no por negligencia o ignorancia, sino porque los transcriptores son todavía conscientes de la sinonimia de las palabras. Un mismo texto utiliza una primera vez el nombre de *filid* y una segunda el nombre de *druides*, a sólo unas líneas de distancia, para mencionar a los embajadores elegidos por los ultonianos con el fin de negociar la paz con el rey supremo:

«Los tres poetas *(filid)* partieron entonces: les habían dicho que pidiesen para Conchobar el precio estipulado por la muerte de su padre y que hiciesen la paz con Fergus: debían darle la mitad oriental, el derecho de sucesión a la realeza de la provincia, los despojos del héroe, sus privilegios hereditarios en Emain y una cama con columnas de oro. Los druidas fueron con estas propuestas y se les recibió en la tienda del rey de Irlanda. Les pidieron noticias y contaron su encomienda de principio a fin. Eochaid dijo que le daría a Conchobar la indemnización por la muerte de su padre: dos "treinta centenas" de Bregh na Boinne, su propia hija por esposa, la mitad de la Casa del Centro y el cargo de despensero del rey supremo. Dijeron a Fergus las condiciones susodichas y le dieron el territorio de Tuaidh Inbhir en la playa de Baile, hijo de Buan»[46].

44 *Ibid.*, p. 33.

45 Véase Johanna Pollak, «Beiträge zur Verwendung der Farben in der älteren irischen Literatur», *Zeitschrift für Celtische Philologie* 27/3-4, 1959, pp. 161-205, que por otro lado no se plantea en ningún momento la significación de los colores en la ideología de las tres funciones.

46 *Cogadh Ferghusa agus Chonchobhair* («La guerra de Fergus y Conchobar»), ed. Margaret C. Dobbs, *Revue Celtique*, n.º 40, 1923, p. 416.

A Brigit, hija del dios-druida Dagda, también se la llama «poetisa y druidesa» *(banfili 7 bandrui)* en el *Dindshenchas de Rennes* a propósito de una venganza al término de la cual ordena lloros y gemidos. Ésa es su función normal ya que el lamento fúnebre se confía siempre a los *filid* y ella es su patrona:

> «Después de eso, Mac Gréne mató a Uillend, al cabo de tres días, en la batalla de Cuilliu para vengarse por la muerte de Manannan. No obstante Amorgen mató a Mac Gréne en la batalla de Tara para vengarse por la muerte de Uillend. Entonces Brigit, la poetisa y druidesa, hija de Eochaid Ollathir, ordenó lloros y lamentos por los muertos, y gemidos en caso de necesidad»[47].

A través del sacrificio y la teología, si creemos a Diodoro de Sicilia, los «filósofos» se diferenciaban en primer lugar de los adivinos (aunque todos los «druidas», sin distinción de categoría o especialidad, tengan derecho a realizar sacrificios), y ya hemos citado a los dos principales autores que han establecido, incluso sin un conocimiento profundo de la cuestión, las subdivisiones internas de la clase sacerdotal.

El papel del bardo galo y las modalidades esenciales de sus relaciones con el soberano se describen con una notable exactitud en dos fragmentos griegos. Uno es de Posidonio de Apamea (152 D-F), que podemos datar en el siglo I de nuestra era, en el alto periodo de la independencia gala:

> «Es de nuevo Posidonio quien, al describir la riqueza de Lovernio, padre de Bituito, el que fue depuesto por los romanos, dice que éste, para ganarse al populacho, se lanzaba en carro por las llanuras, y repartía oro y plata al sinnúmero de celtas que lo seguía. E hizo construir un cuadrado de doce estadios, en el que colocó unas cubas llenas de magnífica bebida, y preparó tal cantidad de comida que durante muchos días quienes lo deseaban podían entrar y gozar de lo que había dispuesto, siendo servidos ininterrumpidamente. Pero en un momento en que ya había fijado el final del festín, llegó retrasado uno de los poetas bárbaros; éste, saliéndole al encuentro, celebró su excelencia con un poema, y deploró su propia suerte por llegar tarde. Lovernio, encantado, pidió un saquito de oro y se lo arrojó a aquél, que corría a su lado. El poeta lo recogió y cantó de nuevo,

47 *Rennes Dindshenchas*, ed. Whitley Stokes, *Revue Celtique*, n.º 16, pp. 276-277.

afirmando que las huellas de la tierra por la que guiaba el carro traían oro y beneficios a los hombres»*.

El otro está extraído de la *Historia Romana* (IV, 12) de Apiano de Alejandría, quien, aunque escribía hacia el siglo III de nuestra era, relataba acontecimientos de trescientos años antes:

> «Los jefes de los salios, una tribu vencida por los romanos, se refugiaron junto a los alóbroges. Los romanos los reclamaron y, como los alóbroges no accedieron a entregarlos, les hicieron la guerra bajo el mando de Gneo Domicio. Cuando éste se encontraba atravesando el territorio salio, le salió al encuentro un mensajero de Bituito, rey de los alóbroges, espléndidamente adornado y con una comitiva de lanceros engalanados a su vez y de perros –pues los bárbaros de esta región llevan perros como escolta–. También les seguía un músico que cantaba, a la usanza bárbara, alabanzas al rey Bituito, a los alóbroges y al propio emisario, celebrando su nacimiento, bravura y riqueza. Por este motivo precisamente, los embajadores distinguidos se hacían acompañar de tales personas»**.

La noción de la que trata el texto de Posidonio es la de la generosidad del rey que se ejerce en festines muy parecidos a los de la Irlanda legendaria. Pero se ejerce sobre todo, en la anécdota final, hacia un bardo que cumple la principal obligación de su profesión: alabar a su soberano en su perfil de distribuidor y de equilibrador, es decir, de garante de la prosperidad (se observará que el bardo no es el embajador, pero habla antes que él). El texto de Apiano confirma y amplía el objeto y las aplicaciones de la alabanza en una fórmula que destaca desde el punto de vista funcional:

– nacimiento (γένος),
– valentía (ανδρεῖαν),
– riquezas (περιουσίαν).

Un rey de Irlanda que ejerció su generosidad hacia los poetas iba a ser posteriormente menos respetado, teniendo en cuenta sus intenciones, que Luernios y Bituitos:

* Trad. esp.: Ateneo, *Banquete de los eruditos* II (trad. Lucía Rodríguez-Noriega Guillén), Madrid, Gredos, 1998, p. 204 [N. del T.].

** Trad. esp.: Apiano, *Historia romana* I (trad. Antonio Sancho Royo), Madrid, Gredos, 1980, pp. 95-96 [N. del T.].

«Feircheas, hijo de Coman Eigeas, siguiendo órdenes de Cormac, hijo de Art, mató a Mac Con con la lanza que se llamaba Ringcne, cuando estaba, con la espalda contra un pilar, en Goirt-an-Oir, al lado de Deargraith en Magh Magh Feimhean al oeste de Ath na gCarbad, distribuyendo oro y plata a los poetas y a los doctores»[48].

Pero, ya se trate de druidas o de bardos, la descripción antigua de la clase sacerdotal celta es coherente, por muy sumaria que sea, y no resulta superfluo subrayar que en cada caso encontramos correspondencias en textos irlandeses con mucha facilidad. A modo de resumen de lo que precede:

– Los druidas son sacerdotes.
– Los vates son especialistas en adivinación.
– Los bardos se ocupan de literatura y de poesía.

El sacerdocio es por otra parte completo puesto que los druidas cuentan entre sus atribuciones con:

1. Los tres aspectos religiosos definidos por César:
   – teología y especulación metafísica *(de rebus divinis)*;
   – sacrificios *(sacrificia publica ac privata)*;
   – cultos, ritos y prácticas diversas *(religiones)*.
2. La función educativa, incluida la transmisión de la doctrina tradicional.
3. La función de juez e, ipso facto, la de consejero del poder político que colabora en la preservación de la coherencia social, no en el plano del rey equilibrador y distribuidor de beneficios, sino en el plano del sacerdote que intercede entre los dioses y los hombres[49].

Con la salvedad de la especialización del druida maestro, que ya hemos descrito a propósito de la jerarquía y la enseñanza, a continuación vamos a examinar concretamente las principales especialidades funcionales.

48 Keating, *History of Ireland*, ed. Dinneen, II, p. 286.

49 Véase la parte religiosa del capítulo XIII, titulado «La Gaule dans le monde celtique», en Myles Dillon, Nora K. Chadwick y Christian-J. Guyonvarc'h, *Les Royaumes Celtiques*, París, 1974, pp. 348-362; nueva edición actualizada y aumentada, eds. Armeline, Brest, 2001.

2.1. Sacrificios y sacrificadores

Desconocemos el nombre del sacrificio sangriento o inmolación. Los irlandeses cristianizados omitieron en sus textos lo que a ello se refería de manera absolutamente natural. Pero la inmolación no es la única forma de sacrificio y pudiera ser que el nombre de la forma sacrificial u oblación sea un término general en la lengua celta. Aparentemente se trata de una palabra antigua y sirvió para expresar en los textos la totalidad de las acepciones del latín *sacrificium*. Tiene claramente un significado precristiano en la glosa de Saint-Gall 56b, 7: *.i. nomen dolestur chorthon bis ocedpartaib dodeib* «es decir, el nombre de una jarra de fondo redondo que servía para los sacrificios a los dioses»[50]. *Idpart*, *idbart*, *edpart* (la ortografía medieval irlandesa es a menudo fluctuante) ha subsistido en el vocabulario cristiano siguiendo la misma evolución semántica que el latín *offerenda*, su estricto equivalente en británico y goidélico para designar la misa: *idpairt choirp Crist* traduce *Eucaristía mysteria* en las vidas latinas de los santos de Irlanda[51], mientras que el viejo galés *aperth*, plural *aperthou*, glosa el latín *muneribus, sacra et victima* en un manuscrito del *Ars Amatoria* de Ovidio en el siglo IX[52]. Precisemos, no obstante, para evitar todo equívoco, que *adpert* es literalmente «lo que se aporta» y nada más. Debió de haber nombres especializados para los sacrificios por inmolación, cremación, cruentación, asfixia, ahogamiento, ahorcamiento e inhumación. Su empleo para designar hechos religiosos precristianos descritos a posteriori tiende a probar, no su elevada antigüedad (que no presenta ninguna duda), sino sencillamente el mantenimiento del significado primitivo. La reconstrucción de D'Arbois de Jubainville **ate-berta* (o más bien **ati-od-berta*) sólo presenta desde entonces un interés teórico ajeno a la etimología: se ocultó todo el vocabulario religioso incompatible con las nociones cristianas, cuando no desapareció sin dejar huella. Sin

50 J. Strachan–Whitley Stokes, *Thesaurus Paleohibernicus*, II, p. 109.

51 Ed. Charles Plummer, p. III, 12.

52 D'Arbois de Jubainville, *Cours de Littérature Celtique* I, p. 154. Joseph Loth, *Vocabulaire vieux-breton*, París, 1884, p. 43. Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques VI. 19. Irlandais idpart, gallois aberth, celtique commun **ATE-BERTA*, "offrande, sacrifice"», *Ogam*, 1960, n.º 12, pp. 198 y 448 (véase ahora Ch.-J. Guyonvarc'h, *Le sacrifice dans la tradition celtique*, eds. Armeline, Brest, 2005, cap. I: «Le nom du sacrifice»). El bretón *aberzh* es un préstamo reciente del galés *aberth* y no la continuación del viejo bretón *aperth*, por lo que no puede servir de prueba filológica. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, *Dictionnaire étymologique du breton ancien, moyen et moderne*, fasc. 2, Rennes, 1973, p. 43.

embargo, gracias al cristianismo, que lo adoptó para sus propios fines, conocemos el nombre fundamental del sacrificio en lengua celta.

Una vez explicado este punto, debemos reconocer que no tenemos en Irlanda más nombres técnicos de los diferentes tipos de sacrificios que en la Galia. Es razón suficiente para que nos abstengamos de un comentario más extenso. Además sería necesario diferenciar, lo que está lejos de ser factible, entre los sacrificios reales, atestiguados históricamente, los que se vinculan a un esquema o escenario mítico y los que sólo resultan de la denigración.

No se trata en absoluto de pretender que los druidas, sacerdotes de una religión, no practicasen sacrificios: no se concibe una religión sin sacrificios como tampoco se concibe sin símbolos. La razón es que el rito, minucioso y regulado, es indispensable para la simple subsistencia del culto: mantiene el equilibrio cósmico y permite a la sociedad humana purificarse y permanecer con vida. La única reserva posible —aunque es importante hacerla— es que el sacrificio humano, en la «vivencia religiosa», fue con toda seguridad muy raro. En toda la literatura medieval irlandesa no tenemos más de dos o tres ejemplos, parcialmente reproducidos en la Galia, dando por supuesto asimismo que las muertes de hombres debidas a los hechos bélicos (masacres de heridos y de prisioneros, suicidios colectivos tras una derrota) no deben apuntarse en la cuenta de los sacrificios humanos[53].

El texto de base es el de César (*Comentarios* VI, 16):

> «La nación entera de los galos está entregada por completo a las prácticas religiosas, y por esta razón aquellos que sufren enfermedades graves y quienes andan en medio de combates y peligros inmolan hombres a modo de víctimas o bien prometen sacrificarlos, y recurren para estos sacrificios al ministerio de los druidas, pues, a no ser que la vida de un hombre se pague con la vida de otro hombre, piensan que no es posible aplacar a los dioses inmortales, y tienen instituidos como cosa pública sacrificios de este tipo.
>
> Otros hacen uso de muñecos de enorme tamaño, cuyos miembros, trenzados con leña, rellenan con hombres vivos. Les prenden fuego y los hombres, rodeados de llamas, expiran. Los suplicios de aquellos que son sorprendidos robando, dedicados al bandidaje o a alguna fechoría, consideran que son especialmente gratos a los dioses inmortales. Pero cuando les faltan éstos, se rebajan hasta el tormento de gente inocente».

53 Cf. Camille Jullian, «Notes gallo-romaines XVII. Remarques sur la plus ancienne religion gauloise», *Revue des Études anciennes* V, 1903, pp. 19-27.

Lo completaremos con Estrabón (*Geografía* IV, 4, 5):

> «Los romanos hicieron terminar con estas prácticas, y con las referentes a los sacrificios y a la adivinación que eran contrarias a nuestros usos. Golpeaban, por ejemplo, en la espalda con una espada a un hombre elegido ritualmente como víctima y practicaban la adivinación a partir de sus convulsiones. No sacrificaban, sin embargo, jamás sin la presencia de un druida. He oído hablar también de otras formas de sacrificios humanos, o la de crucificarlos en los templos, o la de fabricar un enorme muñeco de paja y madera en el que metían algunas cabezas de ganado, bichos de todo tipo, y hombres, y hacer con él un holocausto».

Y también con Diodoro de Sicilia (V, 32, 6):

> «En consonancia con su carácter salvaje dan muestras de una inusual impiedad en relación con los sacrificios; así, después de haber tenido en prisión a los malhechores durante cinco años, los empalan en honor de los dioses, a quienes los consagran junto con muchas otras primicias, levantando piras de enorme tamaño. También se sirven de los prisioneros como víctimas de sus sacrificios en honor de los dioses. Algunos de ellos incluso matan a los animales capturados en la guerra junto con los hombres, o los queman, o los aniquilan con algún otro suplicio».

No encontramos en Irlanda huellas verdaderamente precisas de estos sacrificios humanos que tan a menudo se imputan a los druidas. La cristianización hizo desaparecer todas o casi todas nuestras fuentes. Así lo ha observado D'Arbois de Jubainville: «Los sacrificios, cuya celebración era la principal función de los druidas, resultaban inconciliables con la práctica del cristianismo»[54]. El druida que sacrificaba a una víctima humana sobre un dolmen es en cualquier caso pura imaginación[55].

Independientemente y a diferencia de esta imaginería, actualmente tenemos, gracias a investigaciones recientes, una idea más clara acerca de los ritos sacrificiales, descritos de forma embrollada por los autores antiguos y que se reparten entre los tres niveles funcionales:

54 *Les Celtes et les langues celtiques*, p. 158.

55 Véase *infra* la mención de la historia de Becuma. Cf. *Ériu* 3, p. 154.

– no sangriento en el plano sacerdotal: (sacrificio mediante los elementos sin empleo de armas)	ahorcamiento, crucifixión, inmersión, cremación, inhumación;
– sangriento en el plano guerrero:	muerte por espada o lanza o cualquier otra arma;
– líquido y vegetal en el plano de la tercera función productora:	oblación y libación.

Los druidas están, por supuesto, implicados en los tres planos como encargados del cumplimiento y la vigilancia del rito[56].

Ya sabemos que san Patricio es el gran responsable de la pobreza de información de la que disponemos, con algunas excepciones, en relación con toda la parte doctrinal y ritual del paganismo irlandés. He aquí cómo se expresa un monje:

> «Reverenciamos a san Patricio, principal apóstol de Irlanda. Admirable es su glorioso nombre, un fuego que bautiza las naciones. Se batió contra los druidas de corazón duro. Aplastó a los soberbios con la ayuda que recibió del blanco cielo y purificó Irlanda la de las verdes llanuras de la gran raza. Invocamos a Patricio jefe de los apóstoles. Su juicio nos ha liberado de la condena y la maldad de los sombríos demonios»[57].

Esta plegaria es en todo caso más un ejercicio de estilo laudatorio que un verdadero testimonio sobre los druidas, pues estos últimos no desaparecieron completamente con la llegada de san Patricio: en los tiempos del rey supremo Domnall hUa Neill (muerto en 978), los druidas existían y todavía empleaban todos los procedimientos de adivinación contra los cuales el santo se rebeló[58].

No se habla de los druidas en el principal episodio donde se ve el cristianismo, de acuerdo con la hagiografía, triunfando sobre un culto sangriento:

56 Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Introduction étymologique à l'étude du sacrifice dans la religion celtique», *Ogam*, n.º 35-36, 1983-1984, Études Indo-Européennes I, pp. 59-80; y Françoise Le Roux, «Sur quelques sacrifices et rites sacrificiels celtiques sans effusion de sang», *ibid.*, pp. 95-110 (véase Ch.-J. Guyonvarc'h, *Le sacrifice dans la tradition celtique, op. cit.*).

57 «Plegaria de san Ninino», en *Thesaurus Paleohibernicus* II, p. 322.

58 Eugene O'Curry, *On the Manners and Customs of the Ancient Irish* II, pp. 134-135.

«Hubo cierto ídolo en Mag Slecht, adornado con oro y plata, y doce dioses de cobre colocados al lado y enfrente del ídolo. El rey y todo el pueblo adoraban a este ídolo en el que se escondía un demonio muy malvado que daba respuestas al pueblo. Por esta razón lo adoraban como a un dios. Predicando por los alrededores, san Patricio llegó a la llanura donde se había erigido y, levantando la mano derecha, amenazó con derribarlo de un golpe con su "bastón de Jesús" (su cruz de obispo). Pero el demonio que estaba dentro del ídolo, por temor a san Patricio, volvió la piedra hacia el lado derecho y todavía se puede ver la marca en el lado izquierdo; sin embargo, la mano del santo no dejó la cruz. La tierra incluso se tragó los otros doce ídolos hasta la cabeza y eso es todo lo que subsistió en recuerdo de aquel milagro. Pero el demonio, que había vivido en el ídolo durante mucho tiempo y que engañaba a los hombres, salió por orden de san Patricio. Cuando los pueblos y su rey Loegaire lo vieron, tuvieron miedo y rogaron a san Patricio que ordenase a ese horrible monstruo que se fuese de su presencia. San Patricio le ordenó hundirse en el abismo. Entonces todos los pueblos dieron gracias a Dios todopoderoso porque se había dignado a liberarlos a través de san Patricio del poder de las tinieblas»[59].

Los irlandeses consagraban sacrificios a este ídolo que, de acuerdo con el piadoso hagiógrafo, había perdido toda su espiritualidad:

«Mag Slecht, ¿de dónde viene el nombre? No es difícil. De donde se encontraba el ídolo real de Irlanda, a saber, Crom Cruaich y alrededor de él doce ídolos de piedra. Era de oro y fue el dios al que todos los pueblos que habían tomado Irlanda hasta la llegada de san Patricio hacían sacrificios. A él le ofrecían los primogénitos de cada camada y los primeros vástagos de cada clan. Por él fue Tigernmas, hijo de Follach, rey de Irlanda, a Samain con los hombres y las mujeres de Irlanda para adorarlo y prosternarse ante él. La cima de sus frentes, los cartílagos de sus narices, las extremidades de sus rodillas y las puntas de sus codos se rompieron de modo que tres cuartas partes de los hombres de Irlanda murieron en la prosternación. De ahí el nombre de Llanura de la Prosternación»[60].

59 Michéal O'Duigeannain, «On the Mediaeval Sources for the Legend of Cenn Croich», *Féil-sgribhinn Eoin Mhic Néill*, Dublín, 1940, p. 301. Cf. Françoise Le Roux, «Le Celticum d'Ambigatus et l'Omphalos gaulois. La realeza suprema de los bituriges», *Ogam*, 1961, n.º 13, pp. 175-179.

60 Ed. Whitley Stokes, «The Rennes Dindshenchas», *Revue Celtique*, n.º 16, pp. 35-36. Cf. *Ogam*, n.º 13, *loc. cit.*, p. 178.

Desgraciadamente, este culto tan bien descrito yuxtapone el hecho material de la existencia de la Piedra de Fal en Tara y el tema bíblico de las primicias debidas al Eterno[61]. Los druidas no tienen nada que ver en este asunto. Existe una huella de «piedra de adoración» *(ail adrada)*, la cual servía sobre todo para el amojonamiento, según el tratado jurídico *Breachta Comaithcesa* («Juicios de mutua tenencia»):

> «Una señal de piedra, es decir, un límite que está marcado por una piedra de adoración o una piedra que no se puede mover, o por un árbol, o por una piedra plana, o por una piedra monumental; si hay así siete señales en este tiempo, una sobre otra, es un límite que no se puede traspasar»[62].

y el *Dindshenchas* métrico sostiene que hubo un culto de litolatría desde los tiempos de Eremon, es decir, desde la llegada de los goidelos:

> «Desde el reino
> de Eremon, jefe de la fortaleza,
> hubo adoración de las piedras
> hasta la llegada del noble Patricio de Ard Macha»[63].

Pero esta aserción es fundamentalmente una ocasión suplementaria para pronunciar el nombre de san Patricio y la cuarteta no ofrece más evidencias que el texto de los *Dindshenchas* en prosa. Debemos concluir, por tanto, que los sacrificios de los druidas no tienen nada que ver con ello y que las piedras desempeñan un papel en la religión celta al igual que los demás elementos naturales, que son la tierra (de la que las piedras forman parte), el agua, el fuego y el aire. El culto megalítico se ha convertido, en este punto de la exposición, en una ilusión y debemos repetir que los megalitos sacrificiales son sin duda otra más. Por lo demás, la palabra irlandesa que designa la «adoración», *adrad*, es de origen latino. La litolatría no puede ser celta.

61 «Cuando Yahvé te haya hecho entrar en la tierra del canaaní, como te ha jurado a ti y a tus antepasados, y te la haya dado, ofrecerás a Yahvé toda primicia del seno materno; de todo primer parto de los animales que poseyeres, los machos serán para Yahvé. ... También rescatarás todo primogénito del hombre, entre tus hijos» (Éxodo 13, 11-13); [trad. esp.: *Antiguo Testamento* I, Madrid, Biblioteca de Autores Cristianos 196, Editorial Católica, 1967, pp. 396-397]. Véase Ch.-J. Guyonvarc'h, *Le sacrifice dans la tradition celtique, op. cit.* Cf. F. N. Robinson, «Human Sacrifices among the Irish Celts», *Anniversary Papers by Colleagues and Pupils of George Lyman Kittredge*, Boston, 1913, pp. 185-197.

62 *Ancient Laws of Ireland* IV, p. 142.

63 Edward Gwynn, *The Metrical Dindshenchas* IV, p. 22.

¿Hay que otorgar crédito a la información ofrecida por Nennio relativa a una recomendación dirigida por los druidas britanos a Vortigern, a finales de la hegemonía britana en Gran Bretaña? Según este autor, para asegurar la eficacia defensiva de la fortaleza de Dinas Emrys, tenían que regar las piedras con sangre de un joven nacido de padre desconocido. Pero, como Jesús entre los doctores de la ley, el muchacho, que más tarde se convertiría en el mago Merlín, confundió a los druidas y escapó del sino cruel que lo esperaba. Vale la pena traducir integralmente la historia de este sacrificio fallido del latín de Nennio. En ella se percibe aún, en efecto, a pesar de la presencia de san Germán, toda la mitología britana latente a través de las aventuras del rey Vortigern y sus druidas:

> «Añadiendo una más a sus perversidades, Vortigern tomó a su propia hija como esposa y ella le dio un hijo. Cuando esto fue conocido por San Germán, fue a acusarlo con todo el clero de los bretones [britanos]. Y mientras estaba reunido el gran sínodo de clérigos y laicos en un solo consejo, el rey advirtió a su hija que se dirigiera a la asamblea, y que pusiera a su hijo en el regazo de San Germán, diciendo que él era el padre del niño. La mujer hizo tal como había sido instruida. Pero San Germán lo acogió benignamente y empezó a decir: "Seré un padre para ti y no te abandonaré. Pero que se me dé una navaja, unas tenacillas y un peine y se te permita darlo a tu padre carnal". Y obedeció el niño, que avanzó hasta su progenitor, su padre según la carne, Vortigern, y le dijo: "Eres mi padre, corta los cabellos de mi cabeza". Pero él calló y guardó silencio y no quiso responder al muchacho, sino que se levantó muy irritado, y huyó de la mirada de San Germán. Por ello fue maldito y condenado por éste y por todo el concilio de los bretones [britanos].
>
> Después el rey invitó a su presencia a sus magos, para preguntarles qué debía hacer, y ellos dijeron: "Dirígete a los confines de tu reino y encontrarás una altura bien protegida para que puedas defenderte; porque el pueblo que has acogido en tu reino te odia y te matará a traición, y todas las regiones que tú has amado las ocupará con toda tu gente, después de tu muerte. Entonces él, con sus magos, fue a encontrar la altura. Dieron rodeos por muchas regiones y provincias sin hallarla, hasta que al fin llegaron a la región que se llama Gwynned; y él, buscando en los montes Hereri, al fin, en uno de los montes, consiguió encontrar un lugar apto para construir la ciudadela. Y los magos le dijeron: "Haz en este lugar la fortaleza, porque estará siempre muy protegida de los pueblos bárbaros". Él reunió entonces artesanos, esto es, picapedreros, madera y piedras; y

cuando estaban reunidos todos los materiales, en una sola noche desaparecieron. Por tres veces ordenó reunirlos y nunca aparecían (al día siguiente). Llamó pues a los magos y les preguntó cuál era la causa de aquel daño y por qué sucedía. Y ellos le respondieron: "Si no encuentras a un niño sin padre, es sacrificado y el emplazamiento es rociado con su sangre, jamás podrás edificar en él".

El rey envió mensajeros por toda Britania, por consejo de los magos, por si hallaban a un niño sin padre. Y tras recorrer todas las provincias y muchísimas regiones, llegaron al Campus Elleti, que está en la región que se llama Glewissing, donde unos niños jugaban a pelota. Y he aquí que dos de ellos discutían y uno dijo al otro: "¡Hombre sin padre, no saldrás tú favorecido!". Entonces ellos preguntaban repetidamente a los otros acerca de aquel niño e, interrogando a su madre sobre si tenía padre, ella lo negó y dijo: "No sé cómo fue concebido en mi seno; sólo sé una cosa: que jamás conocí varón"; y les juró que no tenía padre. Ellos lo llevaron consigo hasta el rey Vortigern y lo introdujeron en su presencia.

Y al día siguiente se reunieron para que el niño fuera sacrificado. Y el niño dijo al rey: "¿Por qué tus hombres me han traído hasta ti?". Y el rey le dijo: "Para que tú seas sacrificado, y tu sangre rociada en torno a esta plaza, a fin de que pueda ser edificada". Respondió el niño al rey: "¿Quién te lo ha mostrado?". Y el rey: "Mis magos me lo han dicho". Y el niño dijo: "Que los llamen a mi presencia". Los magos fueron llamados y el niño les dijo: "¿Quién os ha revelado que esta plaza debía ser rociada con mi sangre, y, si no lo era, no podía ser construida jamás? Para que él lo sepa, ¿ quién os ha hecho revelaciones sobre mí?". De nuevo el niño dijo: "Sólo a ti, oh, rey, te hablaré y procuraré poner de manifiesto para ti toda la verdad; pero a tus magos les pregunto: ¿qué hay bajo el suelo?". Pero ellos dijeron: "No lo sabemos". Y él: "Yo lo sé: hay un lago en el centro del pavimento; venid y cavad y así lo encontraréis". Ellos fueron, cavaron y el lago fluyó. Y el niño dijo a los magos: "Decidme, ¿qué hay en el lago?". Callaron ellos y no pudieron revelárselo. Pero él les dijo: "Yo os lo diré; hay dos vasijas y así lo hallaréis". Fueron y lo vieron de ese modo. Y el niño dijo a los magos: "¿Qué hay en las vasijas cerradas?". Pero ellos callaron y no pudieron revelárselo. Mas él afirmó: "En medio de ellas hay una tienda; separadlas y así lo encontraréis". El rey ordenó que las separasen y en efecto fue hallada la tienda plegada, como había dicho. Y de nuevo interrogó a los magos: "¿Qué hay en medio de la tienda? Y decidlo en seguida". Pero no pudieron saberlo. Entonces él manifestó: "Hay dos

lagartos, uno blanco y otro rojo; desplegad la tienda". La desplegaron y hallaron dos dragones durmiendo. Y dijo el niño: "Mirad y fijaos en qué hacen los lagartos". Y los lagartos empezaron a intentar expulsarse uno al otro, pero cuando uno lo intentaba, el otro le oponía sus hombros, de modo que lo empujaba a él hacia el centro de la tienda; y así lo hicieron tres veces: sin embargo, al fin pareció más débil el lagarto rojo, pero después fue más fuerte que el blanco y lo arrojó más allá de los límites de la tienda; entonces se persiguieron mutuamente a través del lago y la tienda desapareció. Y el niño dijo a los magos: "¿Qué significa esta señal prodigiosa que ha tenido lugar en la tienda?". Y ellos dijeron: "No lo sabemos". El niño respondió: "He aquí que me ha sido revelado el misterio y os lo aclararé. La tienda es la imagen de tu reino; los dos lagartos son dos dragones; el lagarto rojo es tu dragón y el lago es la figura de este mundo. En cambio, el blanco es el dragón del pueblo que ha ocupado los pueblos y la mayoría de regiones de Britania y casi de un mar a otro la dominará. Pero después nuestro pueblo se alzará y arrojará a los anglos al mar valerosamente. Tú, de todos modos, vete de esta plaza, ya que no puedes edificarla y atraviesa muchas regiones, a fin de encontrar un lugar protegido, que yo me quedaré aquí". Y el rey preguntó al niño: "¿Cuál es tu nombre?". Y él repuso: "Me llaman Ambrosio" (esto es, Emreis Guledic, según parece). Y el rey dijo: "¿De qué estirpe procedes?". Y él: "Mi padre es uno de los cónsules del pueblo romano". Y le cedió la plaza con todos los reinos de la parte occidental de Britania y él con sus magos llegó a la parte Norte y hasta la región que se llama Gunnessi. Allí edificó una ciudad, que se llama con su nombre, Cair Vortigern»[64].

Se cuenta la misma historia en el acervo legendario irlandés bajo el nombre de *El cortejo de Becuma*: ésta era mujer de Labraid (uno de los jefes de los Tuatha Dé Danann)[65] y como culpable de adulterio con Gaiar, uno de los hijos del dios Manannan[66] fue condenada a ser quemada viva.

64 *Historia Britonum* 39-42, texto harleiano, ed. Edmond Faral, «La légende arthurienne», III, París, 1929, pp. 30-33 [trad. esp.: Nenio, *Historia del pueblo bretón* (trad. Gloria Torres Asensio), PPU, Barcelona, 1989, pp. 103-107]. Cf. John Morris, *Nennius, British History and the Welsh Annals*, Londres, 1980, pp. 70-72. Cf. también Eugene O'Curry, *Manners and Customs of the Ancient Irish* II, pp. 222-223.

65 Sobre los Tuatha Dé Danann, véase Christian-J. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais* I, Rennes, 1980, pp. 1-104.

66 Manannan es, en el ciclo mitológico, el «hermano» del Dagda. Hablando con propiedad, es el dios del *sid*, el Otro Mundo irlandés, porque el *sid* está situado

En un acto de indulgencia, los jueces conmutaron la pena por el destierro y la pusieron en un barco que impulsaron hacia alta mar. Ella consigue alcanzar la colina de Howth (Etar) donde se encuentra con el rey Conn Cetchathach («el de las Cien Batallas»), viudo de su mujer Eithne. Gracias a su belleza, Becuma logró que la desposase, pero su presencia se convierte inmediatamente en la causa de calamidades que contrarían el ejercicio y la esencia de la función regia: la tierra niega sus cosechas, los rebaños no tienen leche. Consultan a los druidas y explican que, para borrar las consecuencias del crimen cometido por la nueva esposa del rey, hay que sacrificar al hijo de una virgen y regar con su sangre la puerta y el país de Tara. Conn acabó por descubrir en una isla al joven conveniente y, con una añagaza, lo lleva a Tara. Pero, en el momento preciso en el que se va a consumar el sacrificio, aparece una vaca y, debido a los ruegos de la madre del joven, se acepta el animal como sustituto. He aquí los pasajes más característicos de este relato cuya transcripción tardía (la ortografía es la del irlandés premoderno) no oculta su arcaísmo. Aquí citamos todo lo concerniente al sacrificio propiamente dicho y no a la historia de la propia Becuma:

> «Art estaba en Tara jugando al ajedrez y Cromdes, el druida de Conn, estaba con él. Y el druida dijo: "Te van a desterrar, oh, hijo, y es por la mujer con la que se casa tu padre que te van a desterrar". El rey y su mujer llegaron a ese lugar, el hijo acudió inmediatamente a su presencia y Conn dijo a Art: "Deja Tara e Irlanda por un año y prepárate enseguida pues me he comprometido a ello". Y los hombres de Irlanda quedaron muy descontentos por el exilio de Art a causa de una mujer. Sin embargo, Art abandonó Tara esa misma noche y durante un año Conn y Becuma se quedaron en Tara. No hubo ni trigo ni leche durante ese tiempo y los hombres de Irlanda estuvieron enormemente preocupados por este asunto. Enviaron a los druidas de toda Irlanda para, con la ayuda de su ciencia y de su saber verdadero, revelar qué había causado este terrible mal a Irlanda. Recibieron la revelación y los druidas dijeron al rey de Tara y a los nobles de Irlanda la causa del mal. Estaba provocado por la mala conducta y el desereimiento de la mujer de Conn. Les dijeron cómo convendría librarse de él: a saber, que debían llevar a Irlanda al hijo de una pareja sin pecado y sacrificarlo ante Tara, y que su sangre se esparciese por el suelo de Tara. Se

más allá del mar que Manannan recorre siguiendo rutas marítimas, aunque no es esencialmente un dios del mar. J. Vendryes, *Études Celtiques* 6, pp. 239 y ss., ha puesto en duda inútilmente su condición divina.

lo dijeron a Conn, pero Conn no sabía dónde estaba el niño. Reunió a los hombres de Irlanda en un solo lugar y les dijo: "Iré en busca de ese niño sin pecado. Dad el reino de Irlanda a Art mientras yo estoy fuera. Que no abandone Tara durante mi ausencia, hasta que yo vuelva"».

Luego, Conn se dirige a Benn Etair, y de allí al Otro Mundo:

«Vio entonces a la reina Rigru Rosclethan, hija de Lodan, de la Tierra Prometida, es decir, la mujer de Daire Degamra, hijo de Fergus Fialbrethach, el de la tierra de los milagros. Conn vio en medio del albergue a un joven de excelente forma y apariencia en una silla de cristal. Se llamaba Segda Saerlabraid, hijo de Daire Degamra...

Conn se levantó al día siguiente y se quejó a toda la casa de lo que necesitaba y lo abrumaba. "¿Qué necesita?", dijeron. "Irlanda no tiene trigo ni leche desde hace un año hasta ahora". "¿Por qué has venido aquí?". "Para pediros a vuestro hijo", dijo Conn, "si tenéis a bien concedérmelo, pues nos han dicho que con él podremos librarnos del mal, a saber, que invitemos a Tara al hijo de una pareja sin pecado y que luego se bañe en aguas de Irlanda. Está con vosotros. Os ruego que nos entreguéis a ese joven, Segda Saerlabraid". "¡Ay!", dijo Daire, hijo de Fergus Fialbrethach, "no prestaremos a nuestro hijo a la realeza del mundo, pues su padre y su madre no se han encontrado nunca, excepto cuando este pequeño fue engendrado, y además nuestros propios padres y madres sólo se encontraron para engendrarnos". "Lo que decís está mal", dijo el joven, "no responder al rey de Irlanda. Yo mismo iré con él". "No digas eso, oh, hijo", dijo la familia, "nosotros te dejamos irte lejos de nosotros, bajo la protección de todos los reyes de Irlanda, de Art, hijo de Conn, y de Fian, hijo de Cumall, y de la gente de arte, con el fin de que vuelvas con buena salud". "Todo se acordará", dijo Conn, "si puedo".

En cuanto a Conn y su coracle, tras su aventura, sólo tuvo tres días y tres noches de vela para volver a Irlanda. Los hombres de Irlanda estaban entonces reunidos en Tara esperando a Conn. Cuando los druidas vieron al joven, tomaron la siguiente decisión: matar al joven, mezclar su sangre con la tierra estéril, con los árboles secos de modo que diesen los frutos, la mies, pescado y leche adecuados. Conn puso al joven que había traído bajo la protección de Art, de Finn, de la gente de arte y de los hombres de Irlanda. Pero éstos no aceptaron, aparte de los reyes, quienes aceptaron inmediatamente, a saber Conn, Finn, Art Oenfer, y todos se sintieron ultrajados a causa de este joven.

> Una vez hubieron tomado una decisión, el joven dijo en voz alta: "Oh, hombres de Irlanda, dejadme en paz, ya que habéis resuelto matarme. Sacrificadme como yo mismo os diré". Entonces oyeron un mugido de vaca y tras ella iba una mujer que no dejaba de lamentarse. Vieron a la vaca y a la mujer acercarse a la asamblea. La mujer se sentó entre Finn y Conn Cetchathach. Pidió que la informasen sobre la intención de los hombres de Irlanda de matar al joven a pesar de la protección de Finn, Art y Conn. "¿Dónde están los druidas?", dijo la mujer, "Aquí", dijeron. "Averiguad qué son esos dos sacos que están a los costados de la vaca, a saber, un saco a cada lado". "No tenemos conciencia –dijeron–, de qué es". "Yo lo sé –dijo ella–, es una vaca que ha venido aquí para salvar a este joven inocente. Se hará lo siguiente: que se sacrifique la vaca, que se mezcle su sangre con la tierra de Irlanda y las puertas de Tara, y que se salve al muchacho"»[67].

Estos dos relatos irlandés y galés se parecen mucho. Su primer rasgo en común es resaltar el carácter «oficial» y solemne del sacrificio practicado por el druida. Hay sacrificio, y en particular sacrificio humano, cuando los intereses del Estado y del rey están en peligro. También se constata en estos textos que resulta difícil separar la historia y la mitología. Tal preocupación era por otra parte totalmente ajena a los celtas, por lo que a menudo el mejor modo de evitar discusiones improductivas consiste en admitir un error de los autores antiguos sobre el alcance o la realidad de los sacrificios. Al leer ciertos textos se podría pensar que las masacres eran diarias y que los druidas eran unos sanguinarios carniceros. Es indispensable por tanto mantenerse firmes a la hora de resistir a las exageraciones y los errores de los compiladores antiguos (y frecuentemente también a los de modernos o contemporáneos). Para los griegos y los romanos de la época de César y Augusto, la Galia, y aún más Britania e Irlanda, representaban más o menos lo mismo que África para la gente de la Edad Media. Así pues, los historiadores más extravagantes tenían las manos libres.

Los sacrificios humanos se convirtieron en el pretexto perfecto para los excesos o para la calumnia. Cicerón ofrece un buen ejemplo –o quizá sólo sigue la moda– en un hermoso arranque oratorio de *Pro Fonteio* (XIII):

67 Eugene O'Curry, *Manners and Customs, op. cit.*, I, pp. 333-334. *Eachtra Airt Meic Cuind ocus tochmarc Delbchaime ingine Morgain*, ed. R. I. Best, «The Adventures of Art son of Conn and the courtship of Delbchaem», *Ériu*, n.º 3, pp. 154-160.

> «¿Quién ignora que han conservado hasta estos días la atroz y bárbara costumbre de los sacrificios humanos? ¿Qué buena fe ni qué piedad atribuiréis a los que imaginan poder aplacar fácilmente a los dioses inmortales por medio del crimen y del derramamiento de sangre humana?»*.

Aunque, a fin de cuentas, esto no es más que un mal argumento de moral política en boca de un buen abogado. La necesidad que tenía Cicerón de rehabilitar a un funcionario deshonesto a costa de sus víctimas no convierte a estas últimas ipso facto en culpables de los crímenes de los que les acusa.

Los funerales celtas podrían quizá proporcionar un testimonio más consistente. He aquí lo que dice César (*Comentarios* VI, 19):

> «Los funerales son, teniendo en cuenta el grado de civilización de los galos, espléndidos y suntuosos. Todo lo que se piensa que estimaban cuando estaban en vida lo arrojan al fuego, incluidos los animales; y, hasta no hace mucho, en las exequias reglamentarias y completas quemaban junto con ellos a los esclavos y clientes a los que se sabía que más aprecio habían tenido».

Pomponio Mela (III, 2, 19) confirma esta práctica y añade que las víctimas humanas eran sobre todo voluntarias:

> «De ordinario, se dejaba para los infiernos la cuenta de los negocios y la restitución de la deuda, y los había que se arrojaban de buen grado a las piras de los suyos como si fueran a vivir juntamente con ellos».

No olvidemos tampoco a los galos que, si creemos a Posidonio en Ateneo (IV, 154), entregaban el cuello a la espada tras haber distribuido entre sus amigos el oro y la plata recibidos como pago:

> «Otros recaudaban en el teatro oro o plata, y algunos cierta cantidad de vasijas de vino y, habiéndose asegurado la garantía del pago y tras distribuir el mismo entre sus más queridos allegados, se tumbaban boca arriba y yacían sobre sus escudos; y alguien se colocaba a su lado y les cortaba el cuello con la espada»**.

* Trad. esp.: *En defensa de Fonteyo,* en *Obras completas* XIII (trad. Díaz Tendero, Fernández Llera y Calvo), Madrid, Biblioteca Clásica CCIV, Librería de Hernando y Cía., 1898, p. 126 [N. del T.].

** Trad. esp.: *Banquete de los eruditos* II (trad. Lucía Rodríguez-Noriega Guillén), Madrid, Gredos, 1998, p. 207 [N. del T.].

Pero estos sacrificios sólo son tales en apariencia, porque se cumplen para honrar a los muertos, en ocasiones plenamente aceptados por las víctimas, y no en beneficio de los vivos. Se trata mucho más de una prueba de la creencia en la inmortalidad del alma que de la existencia de una religión sanguinaria. Por lo que respecta al último testimonio, D'Arbois de Jubainville distinguió la evemerización de un tema mítico, el del caballero verde de las novelas artúricas y de las leyendas irlandesas: es la historia de Cuchulainn y Cu Roi, cuyo estudio definitivo todavía no se ha hecho, pero, sea cual sea la conclusión que se extraiga, no carecerá de un gran interés[68].

Otros ejemplos están menos claros y no se refieren a sacrificios humanos. En uno se trata de un sacrificio de un caballo –que se ha tomado equivocadamente por un rito de «hierogamia» análoga al *ashvamedha* hindú– que forma parte del ritual de la elección real, pero no se pronuncia el nombre de los druidas y hay que abstraerse de la animosidad del autor, el monje galés Giraldo Cambrense, hacia los irlandeses. La descripción es tardía, del siglo XII de nuestra era, y presenta los hechos bajo la luz más favorable posible:

> «Si el género del tema no obligase a decirlas, hay ciertas cosas que la honestidad aconsejaría guardárselas para sí. El relato de una acción vergonzosa, en efecto, se haga como se haga, parece mancillar al autor del relato. Una cosa inconveniente, sin embargo, podrán contarla labios prudentes con palabras elegantes, sin que las exigencias del relato obliguen a faltar a la verdad o al decoro. Así pues, existe en la parte septentrional más alejada del Ulster, cerca de Kennelcunnil, una tribu que tiene la costumbre, mediante un rito más que bárbaro y abominable, de coronar a su rey del siguiente modo: toda la población se reúne en el mismo lugar y se lleva al centro de la asamblea una yegua blanca. Y aquel al que van a elevar, no a la dignidad de príncipe, sino de bestia, se acerca a ellos como una bestia y, con no menos desfachatez que ignorancia, se presenta como un animal. Enseguida se mata a la yegua y se la cuece a trozos en agua, en la cual se le prepara un baño. Se mete en ella y come los trozos que le presentan, rodeado por su pueblo que lo acompaña comiendo lo mismo. Toma del caldo en el que se baña bebiendo alrededor de él, no con un recipiente, no con la

68 D'Arbois de Jubainville, *Cours de littérature celtique* VI, pp. 52-53. Véase sobre todo Ananda K. Coomaraswamy, «Sir Gauvain and the Green Knight», *Speculum*, 1944, n.º 19, pp. 104 y ss.

mano, sino con la misma boca. Cuando realizan esto, según el rito y no según la dignidad, se consagra su soberanía y su autoridad»[69].

En el otro ejemplo, Plinio describe el sacrificio de un toro (*Hist. Nat.* XVI, 249):

«y aparejados los sacrificios y manjares con sus ceremonias acostumbradas debajo de su árbol, y allegados toros blancos, cuyos cuernos sea aquella la primera vez que se aten».

En Irlanda se describe el mismo sacrificio en un pasaje muy corto relativo a un procedimiento de adivinación. Se menciona el nombre de los druidas, pero no el del sacrificio, omisión que no altera el valor del testimonio:

«El festín del toro se hacía por tanto de esta manera: se mataba un toro blanco, y un solo hombre debía consumir hasta saciarse carne y caldo y dormirse de esta saciedad. Cuatro druidas cantaban palabras de verdad sobre él. Veía en su sueño el aspecto del hombre que debía ser elevado a la realeza, por su apariencia, su carácter, su atuendo y el trabajo que hacía»[70].

Por consiguiente, el sacrificio de un gran animal, caballo o toro, sólo está indicado en la elección de un rey, acontecimiento que desde luego no era frecuente. Presumiblemente, el sacrificio humano estaba reservado para circunstancias más solemnes y aún más excepcionales.

69 Giraldo Cambrense, *Topographia Hibérnica* III, 25, ed. James F. Dimock, *Giraldi Cambrensis Opera* V, Londres, 1867, p. 169. La aproximación al *ashvamedha* se debe a Franz-Rolf Schröder, «Ein altirischer Krönungsritus und das indogermanische Rossopfer», *Zeitschrift für Celtische Philologie*, n.º 16, pp. 310-312, y a M. L. Sjoestedt, *Dieux et héros des Celtes*, *op. cit.*, pp. xiv-xv. Las necesarias correcciones de traducción y de interpretación estuvieron a cargo de Françoise Le Roux, «Recherches sur les éléments rituels de l'élection royale irlandaise et celtique», *Ogam*, 1963, n.º 15, pp. 123-137 (cf. la aprobación de Georges Dumézil, «Derniers soubresauts du Cheval d'Octobre», *Fêtes romaines d'été et d'autome*, París, 1975, pp. 211-219).

70 *Serglige Con Culaind* («La enfermedad de Cuchulainn»), a partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *Ogam*, 1958, n.º 10, p. 294. Encontramos una variante en el texto *Togail Bruidne Da Derga* («La destrucción del albergue de Da Derga»), ed. Whitley Stokes, París, 1902, pp. 14-15; ed. Eleanor Knott, Dublín, 1936, p. 4: «Entonces el rey, es decir, Etarscele, murió. Los hombres de Irlanda hicieron el festín del toro, a saber, sacrificaban un toro y un solo hombre comía su carne y bebía su caldo. Cantaban palabras de verdad sobre él cuando estaba tumbado. El hombre al que veía en su sueño, era el rey, y sus labios morían si mentía». Cf. F. Le Roux, *loc. cit.*, *Ogam*, n.º 15, p. 246.

Los sacrificios humanos sirven de pretexto para una bella tirada poética de Lucano (*Farsalia* I, 447-451):

> «Vosotros también, poetas inspirados que con vuestros elogios dirigís hacia una larga posteridad a las almas valerosas cobradas en la guerra, habéis entonado, ya sin cuitas, numerosos cantos, bardos. Y vosotros, druidas, tras soltar las armas, habéis vuelto a vuestros bárbaros ritos y al hábito siniestro de vuestros sacrificios»*.

Pero existe cierta distancia entre literatura y realidad, y por tanto no debe darse por sentado, bien al contrario, que testimonios de este género tengan algún valor concreto. Hacia mediados del siglo I de nuestra era, Pomponio Mela (III, 2, 18) evoca el pasado de los sacrificios humanos rebajados al estado de simulacros:

> «Permanecen todavía huellas de esta crueldad ya suprimida y, así como se abstienen de sacrificios mortales, así sin embargo, cuando suben a las aras a los sacrificados, les seccionan alguna parte»**.

En definitiva, era indispensable que el sacrificio fuese, por último, examinado no sólo desde un punto de vista moral —lo que, en la Antigüedad, sea celta, griega o romana, no tiene mucho sentido—, sino también desde un punto de vista religioso, teológico, ritual (¡sobre todo ritual!), doctrinal e incluso jurídico en la medida en la que el derecho interfiere en la religión[71]. Es D'Arbois de Jubainville quien explica que la víctima, ladrón, salteador o prisionero de guerra, paga con su muerte la indemnización acordada por robo o asesinato y que no ha podido pagar en dinero o especie[72].

2.2. El druida juez

Extendiendo su competencia a todo el ámbito religioso y reservándose el derecho de utilizarla, ¿no pudo el druida teólogo y señor del sacrificio abandonar una parte de sus servicios al druida-adivino tal como lo presentan Diodoro de Sicilia y Estrabón en los textos que ya hemos citado?

71 Se puede encontrar un estudio detallado en el libro —al que remitimos ya de una vez por todas—: Ch.-J. Guyonvarc'h, *Le rite et la doctrine du sacrifice dans la tradiction celtique*, *op. cit.*, pássim.

72 *Études sur le droit celtique* I, pp. 166 y ss.

* Trad. esp.: *op. cit.*, p. 94 [N. del T.].

** Trad. esp.: *op. cit.*, p. 84 [N. del T.].

Quizá lo más sorprendente sea que los historiadores latinos, los cuales tenían delante de sus ojos, en la misma Roma, un rico cuadro de sacerdocios variados (*flamines, pontifes, augures, haruspices*), no hayan pensado jamás en compararlos con la organización gala. ¿Es por falta de curiosidad o porque no había nada que fuese directamente comparable entre los dos términos?

A nuestro entender, la adivinación celta es, a causa de su amplitud, un vasto conjunto de técnicas a las que convendría dedicar un capítulo. Mientras tanto, debemos contentarnos con los historiadores latinos, que no estaban en condiciones de entender que los especialistas en adivinación también contaban con la justicia entre sus atribuciones.

Y es que la función judicial, tal como César la describe sumariamente, demasiado sumariamente incluso, en los *Comentarios* (VI, 13), es un hecho religioso, al igual que el sacrificio o la adivinación, y esto explica que, en el esquema de César, sean los druidas quienes juzgan en última instancia y dispongan de esta sanción suprema que es la prohibición de los sacrificios, es decir, la imposibilidad de sobrevivir en el marco común de la sociedad humana y divina.

Nada o casi nada es comparable con el derecho romano, del cual lo menos que se puede decir es que ha influido en la mayoría de las legislaciones modernas en las que, básicamente, el individuo no puede hacer justicia por sí mismo y, además, existen, claramente diferenciados, un derecho público y un derecho privado, un derecho civil y un derecho penal. En el dominio celta, donde no se entiende el principio de derecho público, el derecho privado ha crecido desmesuradamente y ha ido ocupando progresivamente los planos de la familia, el cantón y el Estado. Todo reposa, por una parte, en los contratos entre particulares y las obligaciones adquiridas en ellos, y, por otra parte, en la compensación pecuniaria, variable según el sexo y el rango social, debida por un error o un daño (incluido el asesinato) sufrido por un individuo y, a través de él, por toda la familia. En caso de no lograr un arreglo amistoso, los conflictos entre particulares se terminan con duelos judiciales y ordalías. En cuanto a los príncipes o Estados, la solución natural de los conflictos es la guerra[73].

No tenemos desde luego intención de describir o explicar el derecho celta[74]. Pero sin duda una de las causas ciertas de la decadencia de los

73 Resulta también provechosa la lectura de la exposición detallada y bien argumentada de D'Arbois de Jubainville, *Recherches sur l'origine de la propiété foncière et des noms de lieux*

druidas galos tras la conquista fue la imposibilidad de ejercer sus funciones judiciales.

En Irlanda la negativa a obedecer o *elud* «huida» estaba severamente sancionada con una maldición. El fugado o *elutach* perdía todos sus derechos civiles y religiosos, y todo aquel que le concediese hospitalidad debía pagar una multa: cinco bestias cornudas más, en su caso, el montante de sus deudas: «Los *filid* le negaban su ministerio y declaraban que ni Dios ni los hombres le debían nada»[75]. El texto legislativo es terminante y, de acuerdo con la expresión de D'Arbois de Jubainville: «La notificación precede a la incautación en el caso de una persona de rango inferior, no si la realizan personas de rango superior o se realiza contra personas de rango superior. En este caso el ayuno precede a la incautación. Todo aquel que no dé garantías para la incautación es un fugado *(elutach)* que rechaza todo. Y aquel que desprecia todo no es premiado ni por Dios ni por los hombres»[76].

El equivalente galés, excepcional para hechos tan arcaicos, se encuentra en el *Mabinogi de Math*: tras haber violado a Goewin, «reposa-

habités en France, París, 1890, pp. 111-118, sobre la controversia que lo enfrentó a Fustel de Coulanges (*Le problème des origines de la propriété foncière*, Bruselas, 1889, pp. 84-85) acerca del significado de la expresión de César *fere de omnibus controversiis publicis privatisque constituunt*. Fustel de Coulanges entiende que «los druidas juzgan casi todos los procesos tanto penales como civiles». D'Arbois replica con razón que César no escribió *judicia publica* («proceso penal») sino *controversiae publicae*, expresión reservada en derecho romano a los procesos civiles. En otras palabras, «los druidas, incluso en lo que nosotros denominamos actualmente materia penal, sólo pronunciaban condenas civiles» (p. 114). La compensación debida por un asesinato o un robo pertenecía a lo que en el derecho actual llamaríamos «reparación por daños» y esto es lo que Fustel de Coulanges no llegó a entender. D'Arbois de Jubainville también estudió atribuciones jurídicas de los druidas en sus *Études sur le droit celtique* I, pp. 156 y ss. Sólo hay que corregir la interpretación del «druida-árbitro» de acuerdo con el pasaje de Diodoro de Sicilia (V, 31): el druida apaciguando a los combatientes actúa en virtud de su autoridad religiosa global y no de una única norma jurídica, pues el druida pacificador es la contrapartida completamente normal del druida guerrero. Por lo tanto, es inevitable que sea el druida quien decida sobre la oportunidad de hacer la paz o la guerra.

74 D'Arbois de Jubainville, *Études sur le droit celtique* I, París, 1895, 388 páginas; II, 270 páginas. No se ha publicado nada a este respecto en francés desde entonces y es necesario conocer los trabajos de Rudolf Thurneysen y D. A. Binchy, los cuales desgraciadamente no ofrecen una descripción de conjunto del derecho irlandés.

75 *Ancient Laws of Ireland* I, p. 112.

76 D'Arbois de Jubainville, *op. cit.*, pp. 329-330.

piés» del rey Math, Gwydyon y Gilwaethwy se mantienen alejados de la corte y continúan recorriendo el país «hasta el momento en el que se prohibió darles de comer y beber»[77].

La Galia nos informa por su parte de la consecuencia puramente religiosa y la más interesante: la prohibición de los sacrificios (*Comentarios* VI, 14: *sacrificiis interdicunt*). La comparación más exacta es ciertamente la de los tribunales eclesiásticos medievales que publicaban un anatema contra el culpable y luego lo entregaban al brazo secular. Pero aquí también Irlanda ha innovado y fragmentado la función: creó el *file* juez, *brithem*, que D'Arbois, gracias a su doble formación como jurista y celtófilo, estudió en un trabajo dedicado al *Senchus Mor*[78]. Tanto en la forma como en el fondo, el *brithem* es un *file* y, por consiguiente, una variedad de druida. Esto completa lo que hemos dicho más arriba sobre las distinciones internas y las especializaciones de la clase sacerdotal.

Al separar funcionalmente el *brithem* y el *file*, D'Arbois de Jubainville se inspiró en el derecho moderno, fundado en la rigurosa distinción de poderes y competencias, jerárquicas y administrativas. Pero, a pesar de la intensificación de sus especializaciones, la Irlanda antigua ignoraba esta tendencia: el derecho irlandés estaba constituido por reglas, ejemplos (basados en el principio de compensación pecuniaria) y antiguas sentencias que creaban jurisprudencia. Precisamente porque administraban justicia como los druidas de la Galia incluimos a los *filid* sin dudarlo en la clase irlandesa de los druidas: sus largos estudios jurídicos y su conocimiento de la lengua arcaica no podían más que aumentar su prestigio. El *berla Féné* o «lengua de los Féné» era una «jerga» erudita y oscura monopolizada generalmente por los poetas, jueces, adivinos y druidas[79].

No sabemos cómo juzgaban los druidas en la Galia y en vano intentaríamos reconstruir con todo detalle el derecho o alguna fórmula[80]. El derecho irlandés es demasiado rico y sutil, demasiado diferente en suma del derecho escrito de las sociedades modernas para que sea posible dar

77 Ed. W. J. Gruffydd, *Mab Vab Mathonwy*, Cardiff, 1928, p. 12; trad. J. Loth, *Les Mabinogion* I, ed. 1913, p. 188 [trad. esp: *Mabigonion* (trad. Victoria Cirlot), Madrid, Siruela, 1988].

78 «Le Senchus Mor», *Nouvelle Revue Historique du Droit Français et Étranger*, 1881, pp. 1-108.

79 Cf. R. Thurneysen, «Du langage secret dit Ogam», *Revue celtique*, n.º 7, pp. 369-374. Los «retóricos» que aparecen constantemente en los relatos irlandeses pueden servir de ejemplo.

80 Nos remitimos sin embargo a D'Arbois de Jubainville que, antes de tratar sobre todo de Irlanda, dedica algunas páginas a la Galia en su artículo «Des attributions judiciaires de l'autorité publique chez les celtes», *Revue Celtique*, n.º 7, pp. 2-37.

una idea exacta en unas cuantas páginas. Se podría, con anterioridad, discutir ampliamente la distinción que se opera en César entre los *praemia*, que debieron representar ventajas materiales y pecuniarias, y las *poenae*, que eran multas o precios de compensación en caso de asesinato o injuria grave[81]. Por todas partes no encontramos más que descripciones minuciosas relativas tanto al fondo como al procedimiento y lo poco que sabemos del derecho galo, por algunas alusiones o indicaciones de César, confirma esta opinión. La comparación con Irlanda nos lleva a pensar que nunca hubo contradicción entre la justicia «druídica» y la justicia real, pues es el druida quien inspira la sentencia, aunque es el rey quien la pronuncia (véase *infra*), ni confusión entre las competencias religiosa y política. La definición «sacerdotes-magistrados» empleada por C. Jullian[82] es errónea: viene sin duda de la postergación en la asamblea carnute del papel político de Diviciaco según César.

A falta de documentos continentales recordaremos un célebre testimonio irlandés. Cuando los goidelos o «hijos de Mil»[83] desembarcaron, en los tiempos míticos pacientemente consignados en los anales, encontraron la isla ocupada y, según una expresión consagrada, hubo impugnación y batalla. Pero, como todo el mundo deseaba que las cosas se realizasen de acuerdo con las reglas, los recién llegados aceptaron que su propio jefe, el *file* Amorgen, emitiese un «juicio»:

> «Los hijos de Mil y de Breogán fueron a Druim Chain, es decir, a Tara. Allí se encontraron con los tres reyes de Irlanda, Mac Cuill, Mac Cecht y Mac Greine[84]. Éstos emitieron un juicio contra los hijos de Mil por el cual éstos dejarían la isla hasta que se cumpliesen tres días, sin ataque, batalla o entrega de rehenes. Esperaban que, pasado este plazo, los goidelos no volviesen al país, porque los druidas urdirían encantamientos contra ellos con el fin de que no fuesen capaces de regresar. "Juzgaremos –dijo Mac Cuill, hijo de Cermat–, como juzgará vuestro propio juez Amorgen, pues si emitiese un falso juicio lo mataríamos". "Dinos tu juicio, oh, Amorgen", –dijo Eber Dond–. "Lo diré –dijo Amorgen–, que abandonemos la isla". "¿A qué distancia nos retiraremos?", preguntó

81 D'Arbois de Jubainville, *Études sur le droit celtique* I, pp. 80-81.

82 *Histoire de la Gaule* II, p. 103.

83 Los hijos de Mil son los ancestros de los irlandeses en la serie mítica de las cinco conquistas de Irlanda; véase *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 14-16.

84 Literalmente «hijo del zapatero», «hijo del arado» e «hijo del sol».

Eber. "A nueve olas", dijo Amorgen. Y éste fue el primer juicio emitido en Irlanda»[85].

Las nueve olas constituyen los límites de las aguas territoriales de la Irlanda mítica y medieval. Los goidelos partieron sin discutir. Vale la pena examinar también los otros dos «primeros» juicios de Amorgen en la tierra de Irlanda:

«Después de la batalla de Tailtiu, se produjo una disputa entre los hijos de Mil a propósito de la monarquía. Amorgen fue llamado para hacer de árbitro entre ellos. Amorgen dijo: "La herencia del jefe, Donn, irá al segundo, Eremon, y su herencia irá a Eber después de él". Éstos fueron los tres juicios emitidos entre los hijos de Mil en Irlanda: el juicio que emitió Amorgen en Tara, el juicio de Sliab Mis y el juicio que emitió Amorgen en Cenn Saile a propósito de los gamos y los cuadrúpedos. Como dijo el poeta[86]:

«Amorgen emitió aquí el juicio,
sus vecinos no lo ocultan,
tras la batalla de Mala, reputación sin vergüenza,
entre los ejércitos de los hijos de Mil.

Midió el derecho de cada uno,
cuando estaban de caza.
Dio a cada uno lo que se le debía legalmente
según el juicio de Amorgen, alto y grande.

La primera herida del gamo, es conocido,
sea un hombre o un perro el que desgarra la piel,
es para los perros de caza, costumbre sin ardid.
.....?.....

La parte del hombre que despieza, la fijó así:
un trozo de cuello delgado y corto;
al sabueso las patas del gamo:
sería una parte que no debe aumentarse.

85 *Lebor Gabala Erenn* («Libro de las conquistas de Irlanda»), ed. R. A. S. Macalister, *Irish Texts Society* XLIV, Dublín, 1956, tomo V, p. 36 [ed. esp. de Ramón Sainero, *Lebor Gabala Erenn* («Libro de las Invasiones»), Akal, Madrid, 1988].

86 *Ibid.*, p. 94.

Las entrañas para el hombre que está el último,
haya sido buena o mala para él la carrera.
Es cierto que no tiene derecho
a partes del reparto común.

Un reparto común a cada uno
tras esto, no es cosa vana,
sin peticiones aquí o allá,
tal es el juicio que emitió Amorgen»[87].

Amorgen es el poeta mítico por excelencia, si no el poeta único, como poco uno de los druidas primordiales. El comentarista del *Senchus Mor* no se equivoca:

> «El primer autor que hubo en Irlanda fue Amorgen Glungel ("el de la Rodilla Blanca") el poeta, hijo adoptivo de Cai Cainbrethach ("el del Buen Juicio"), uno de los setenta y dos discípulos de Fenius Farsaidh. Este Cai había tomado la ley de Moisés antes de venir del este y emitía el juicio de esta ley»[88].

No estamos obligados a creer todo el contenido de estas breves líneas: los compendios jurídicos irlandeses no tienen en principio nada en común con la ley mosaica. Pero su intención y su sentido están claros. Este ejemplo nos indica la dimensión del prestigio de un juez, poeta, adivino o druida. Amorgen es al mismo tiempo «poeta y juez real», mientras que el hijo del druida Sencha, Cai Cainbrethach —el mismo que acaba de mencionar el texto—, lo es hasta el punto de que «el juicio que su padre no emite y no sabe emitir, él lo emite»[89].

Otra prueba, indirecta e indiscutible, de la importancia del juez en las cortes irlandesas es el empleo del tiempo regio, una vez admitido el hecho de que el rey no hace más que promulgar o transmitir los juicios y las sentencias pronunciadas por el *file* especializado o *brithem*[90]. Dos de cada siete días estaban dedicados a la justicia:

87 *Ibid.*, pp. 118-120, poema LXXV.
88 *Ancient Laws of Ireland* I, p. 20.
89 *Mesca Ulad*, ed. C. Watson, p. 34.
90 Este detalle, generalmente no comprendido, sobre todo cuando se ignora el derecho irlandés, constituye la respuesta a la pregunta que planteaba Albert Bayet (*La morale des Gaulois*, p. 33): «¿Se dirá que la actividad de los tribunales laicos es

«Hay siete ocupaciones en la ley del rey: el domingo para beber cerveza, pues un príncipe legal distribuye cerveza todos los domingos; el lunes para los juicios y los arreglos del pueblo; el martes para jugar al ajedrez; el miércoles para ver las carreras de galgos; el jueves para las relaciones amorosas; el viernes para las carreras de caballos; el sábado para los juicios»[91].

Con formulaciones que a veces nos parecen raras y libertades expresivas muy alejadas de la rigidez del derecho moderno, sin citar jamás un artículo de una ley o remitirse a un código, pero sin transgredir nunca las disposiciones legales, los *filid* de Irlanda sabían resolver los asuntos más espinosos. Un juicio inteligente donde los haya es el que los juristas del Ulster emiten a favor de Cuchulainn para indemnizarlo por una ofensa grave a causa de la cual deseaba irse inmediatamente de la provincia:

«Así pues, las tropas volvieron a Emain. Cuchulainn dijo a Loeg: "Clava la espuela a los caballos, utiliza con ellos la vara y preséntate ante Eogan, hijo de Durthacht, en la residencia de la gente de Farney, para que abandonemos la provincia durante un año y nadie de la provincia del Ulster pueda ver nuestro rostro durante un año allí donde nos han insultado".

"Bien, hijo mío –dijo Conchobar–, esto no será verdad, emitirás el juicio con tu propia boca". "No aceptaré mi propio juicio –dijo Cuchulainn–, sino el que emitan los jueces y los poetas de la provincia".

Llevaron por separado a la gente de arte y emitieron el siguiente juicio: un escrúpulo para cada nariz, una onza para cada silla, un caballo fogoso

---

poca cosa comparada con la de los tribunales druídicos, que sólo se manifiesta en casos excepcionales? La lectura de los *Comentarios* deja una impresión totalmente opuesta. Por mucho que diga César, en sus consideraciones generales sobre los galos, que la competencia de los druidas engloba todas las controversias privadas y públicas, todas las fechorías, todos los asesinatos, todos los procesos relativos a las sucesiones y a la propiedad inmobiliaria, en suma, todo el conjunto del derecho civil y penal, en vano buscaremos en su relato una sola huella de esta actividad jurídica, la cual, de creerlo, invade todo. Es el propio César quien nos hace pensar que van a surgir sacerdotes-jueces en todo momento y nunca aparecen. Su justicia debería estar por todos lados y no está en ningún lado. Sólo actúan los tribunales laicos, y César, que anota los hechos, no expresa ninguna sorpresa». No hay por qué sorprenderse: los fundamentos del derecho son, entre los celtas, esencialmente religiosos (como al principio entre todos los indoeuropeos) y se realiza una diferenciación práctica, no según el principio de separación de lo religioso y lo profano (distinción desconocida en el mundo celta), sino a través de la especialización funcional. No hay tribunales «laicos» junto a los tribunales «eclesiásticos». El druida «establece el derecho» y la justicia es cosa del rey.

91 *Ancient Laws of Ireland* IV, p. 334.

para cada manada, un escrúpulo para cada establo, un cerdo de Mucram para cada piara, una esclava para cada ciudad.

Cuchulainn entregó dos tercios de todo esto a su tutor y a su señor y al hermano de su madre. Entregó el tercio restante en su propio honor a los poetas de la provincia, para que se conservase en la memoria su aventura como toda aventura que le había ocurrido anteriormente, y este final como todos los finales»[92].

Estos *filid* fueron bien pagados por sus esfuerzos, ya que Cuchulainn, como hombre de honor que desprecia el dinero, no guarda nada para sí y les regala su indemnización. Observemos también que se niega a emitir él mismo un juicio, es decir, a ejercer una función que no es la suya.

Nos permitimos insistir en el hecho de que uno de los principales fundamentos del mundo celta es la dependencia funcional entre el druida y el rey, y que es probablemente en el campo jurídico donde más destaca y se muestra. Nunca se insistirá lo suficiente, a este respecto, en qué medida los celtas, considerados demasiado a menudo como «primitivos» o no civilizados, fueron inteligentes y sutiles juristas. Pero su derecho, arcaico y por ello muy alejado del derecho romano, está, según ellos, vinculado naturalmente con los orígenes míticos de la institución de los *filid*. La fundaron los druidas primordiales y, por si fuera poco, la mismísima diosa Brigit participó en esta fundación. Los detalles aparecen al final de un pasaje del *Senchus Mor* que explica las razones del plazo de cinco días antes de la incautación:

«¿Por qué la incautación de cinco días es la más corriente de todas las incautaciones? A causa del combate librado entre dos hombres en Mag Inis. Cuando fueron a tomar las armas, cuando sólo faltaba el testigo, encontraron una mujer en el lugar del combate y ella les pidió un aplazamiento. Ella dijo: "Si mi marido estuviese aquí, obtendríais un aplazamiento". "Esperaré –dijo uno de ellos–, pero esto es difícil para aquel que me embarga. Es su interés el que espera". "Esperaré", dijo el otro. El combate se aplazó, pero no sabían hasta qué momento se había aplazado, por lo que Conchobar y Sencha emitieron un juicio con respecto a este particular. Sencha preguntó: "¿Cómo se llama esta mujer?". "Cuicthi ("cinco

92 *Aided Guill maic Carbada ocus Aided Gairb Glinne Rige*, ed. Whitley Stokes, «The violent Deathes of Goll son of Carbad and Garb of Glenn Rige», *Revue Celtique*, n.º 14, p. 430.

días") –dijo ella– me llamo". "Que el combate se aplace cinco días –dijo Sencha–, según el nombre de la mujer". De ahí viene el dicho: "La ley de los *feine* estaría muerta si no hubiese existido Cuicthi". Aquí se llama Cuicthi a Brigit»[93].

No insistiremos más. El examen completo del papel jurídico de los *filid* requeriría un estudio exhaustivo de todos los textos legales irlandeses. No obstante, subrayemos sin más demora el hecho de que la Irlanda medieval no separó, consciente de sus orígenes, su viejo derecho arcaico y sus concepciones religiosas tradicionales. Sin duda, los compendios jurídicos fueron corregidos en ciertos puntos de conformidad con los grandes principios del cristianismo. Pero la distinción, formal y fundamental, entre el «derecho de la naturaleza» *(recht aicnid)*, oral y precristiano, y el «derecho de la letra» *(recht litre)*, escrito y de época cristiana, realizada explícitamente por el *Senchus Mor*[94], prueba que los *filid* supieron conservar y transmitir el acervo tradicional que tenían a su cargo. Pues las dos leyes de Irlanda, la «ley de la naturaleza», precristiana –y asimilada por ello, no hace falta explicar por qué, a la ley mosaica–, y la «ley de la letra» cristiana, la que procede de las Escrituras y de la predicación evangélica, tuvieron relaciones comparables a las del Antiguo y el Nuevo Testamento. Contradictorias en su espíritu y complementarias en los hechos, se beneficiaron del aval otorgado por san Patricio al cabo de un reordenamiento muy oficial que pretende remontarse al siglo V. Podemos disfrutar de la magnífica –y cruel– anécdota que ilustra la manera como el gran santo patrón de Irlanda concilió la ley y el Evangelio:

«La causa de la composición del *Senchus Mor* es que san Patricio llegó a Irlanda para extender el bautismo y la fe entre los irlandeses, el noveno año del reinado de Teodosio, y el cuarto año del reinado de Laeghaire, hijo de Niall, rey de Irlanda. La causa de la composición del poema es la siguiente: Laeghaire ordenó a su gente matar a uno de los servidores de Patricio, y Laeghaire dio su palabra al que lo mataría de modo que pudiese descubrir si (Patricio) lo perdonaría. Nuada Derg, hijo de Niall, hermano de Laeghaire, oyó esto. Era rehén de Laeghaire. Dijo que si lo liberaban y tenía otras recompensas, mataría a alguien del cortejo de Patricio. Le dieron el mando de la caballería de Laeghaire y lo liberaron de su cautividad

93 *Ancient Laws of Ireland* I, p. 250.
94 *Ancient Laws of Ireland* I, p. 30.

de rehén. Dio garantías de que cumpliría lo que había prometido. Cogió inmediatamente su lanza, se acercó a los clérigos, arrojó la lanza contra ellos y mató a Odhran, el cochero de Patricio.

O más bien es el clérigo que estaba en el carro: Odhran estaba preparando el carro y el golpe estaba dirigido contra el propio Patricio. El clérigo montó en cólera, levantó las manos hacia el Señor y quedó así con las manos cruzadas. Se produjo entonces un gran sobresalto y un temblor de tierra en este lugar, hubo oscuridad sobre el sol y un eclipse. Se dice que en ese momento se abrió la puerta del infierno y que Tara se derrumbó. Pero entonces Tara fue puesta de través. El Señor le ordenó bajar los brazos y obtener un juicio acerca del asesinato de su servidor. Podría escoger el juez de Irlanda. Y él consintió en todo lo que Dios le ordenó.

La elección que hizo fue conformarse con el juicio emitido por el poeta real de la Isla de Irlanda, a saber, Dubthach Mac ua Lugair, que era un navío lleno de la gracia del Espíritu Santo. De aquí es de donde viene el hecho de que si alguno cruza el mar para defender su causa, puede elegir un juez en Irlanda, y si cruza la frontera de una provincia, puede elegir un juez en esa provincia. Dubthach se tomó muy mal el asunto y dijo: "Me resulta penoso decírtelo, oh, clérigo. Me molesta estar en esta asamblea entre Dios y el hombre. Pues si digo que esta acción no se puede borrar con la compensación, será malo para tu honor; no te parecerá bueno. Y si digo que hay que hacer pagar la compensación y ejercer la venganza, no estará bien a los ojos de Dios, pues lo que has aportado a Irlanda es el juicio del Evangelio y lo que hay en él, es el perdón completo de cada uno a su prójimo. Lo que había en Irlanda antes de ti es el juicio de la ley, a saber, el talión: pie por pie, ojo por ojo y vida por vida".

"La forma de elocuencia que Dios nos ha aportado es buena –dijo Patricio–, no eres tú quien habla, es el espíritu de tu padre el que habla en ti", etc.

Patricio bendijo entonces su boca y la gracia del Espíritu Santo penetró en su elocuencia, de modo que dijo: "Es el reforzamiento del paganismo, y el juicio...".

Se enumeran cuatro cosas en este poema, a saber, la obediencia de todos aquellos que son conminados, y la elección para todos aquellos que son conminados. Pues se le concedió la elección, así como la obediencia de los hombres de Irlanda.

Es un refuerzo del paganismo
si se venga una mala acción.
Pues para preservar la fe relatan

que dejaron el poder de extirpar cada defecto.
Fueron corregidos por un alma extranjera
el rechazo del bautismo, el pecado sin compensación.
Se entiende la verdad, de la cual viene la pureza.
Pues el demonio no tiene derecho al perdón
el día del juicio
pero el hombre no es así.
Si ha pagado la compensación tiene derecho a la absolución,
a la absolución por sus crímenes, por haber transgredido
la voluntad del rey supremo.
Pues el perdón fue la costumbre de todos.
Se lo merecen después de la crucifixión de Cristo
en tanto que no vuelvan a caer en el mal.

¿Por qué se perdona a un hombre, después de que haya cometido el pecado, siempre que se arrepienta, y por qué no se perdona al ángel después de que comete la transgresión, incluso aunque llegue a arrepentirse? La razón es que el hombre tiene un cuerpo perecedero y que Dios tiene una residencia más alta que aquella que le ha correspondido. El ángel, por su parte, tiene un cuerpo sutil y puro, y Dios no tiene una residencia más alta que aquella que le ha correspondido. Por esta razón no se lo perdona después de que haya cometido la transgresión, incluso aunque se arrepienta:

Te ruego, oh, Dios, dirige mis pasos;
los antepasados más viejos, los antepasados de poderoso
[conocimiento
no falsearon el juicio del Señor;
que yo no agrave el exceso
de los crímenes sangrientos de los hombres.
La verdad del hombre de ciencia,
el testimonio de la Nueva Ley
garantizan que Nuada morirá (?).
Es conocido que es la ciencia divina la que decide
si hay confesión de veneración.
Cada hombre, por su crimen,
irá a la muerte.
Las dos leyes contienen ejemplos de venganza.
La prueba serán mis mejillas,
cuyo brillante honor no mancillaré,

de que emitiré un juicio sano.
Soy Patricio desde mi bautizo.
La mano que lo merezca será completamente castigada
pues todo ser vivo que emite un juicio
debe haber sido elegido para ello.
Decía la primera ley de los hombres de Irlanda,
que Dios no ha confirmado en su Nueva Ley,
que la Trinidad no concedía el perdón.
Con la fuerza celeste, para salvar a Adán
pues tenía la vida eterna.
Dios utilizó su piedad
hasta que debido a otra cosa
mereció la muerte.
Que muera todo aquel que mate a un hombre.
Incluso el rey que busca la victoria (?) con sus tropas,
quien inflige voluntariamente heridas rojas
por las que alguien muere,
quienquiera que sea pierde su poder y su dignidad,
o el más noble de los sabios,
todo ser vivo que causa la muerte
y cuyas malas acciones sean juzgadas, sufrirá la muerte.
Es criminal quienquiera que deje escapar a un criminal
y sufrirá la muerte de un criminal.
Según el juicio de la ley que he recibido, en mi calidad de poeta,
está mal matar por una mala acción.
Yo pronuncio el juicio de muerte,
de muerte por el crimen de quienquiera que mate:
Nuada es juzgado y destinado a ir al cielo,
y no es a muerte a lo que se le condena.

Es así como se cumplieron las dos leyes: mataron al culpable por su crimen y atribuyeron el cielo a su alma. Los hombres de Irlanda aceptaron que cada uno fuese perdonado por su crimen con el fin de que no aumentase el pecado en la isla.

En el susodicho juicio, que Dios inspiró a Dubthach, se entiende que se situaba entre el perdón y el talión. Pues antes de san Patricio estaba el talión y Patricio trajo el perdón. Pero en este juicio hay perdón y talión. Hemos llegado a este día entre el perdón y el talión, pues nadie tiene hoy el poder de conceder el cielo, como sucedía ese día (en el caso de Patricio).

Pues no se mata a nadie por un crimen voluntario si se paga la compensación, y cada vez que no se paga la compensación se mata al culpable por su crimen voluntario, o bien lo envían al mar por un crimen involuntario o cuyo provecho se admite. Y se le exige el servicio por todo contrato o toda convención que no se ha ejecutado.

Tras este juicio, Patricio pidió a los hombres de Irlanda que viniesen a un lugar para conversar con él a este respecto. Cuando llegaron a la asamblea predicó a todos el Evangelio de Cristo. Cuando los hombres de Irlanda oyeron hablar de la muerte de los vivos y la resurrección de los muertos, de todo el poder de Patricio desde su llegada a Irlanda; cuando vieron que Laeghaire y sus druidas estaban vencidos por los milagros y las maravillas que se hicieron en presencia de los hombres de Irlanda, se prosternaron como signo de obediencia a Dios y a Patricio.

Laeghaire dijo entonces: "Es necesario, oh, hombres de Irlanda, establecer y ordenar todas nuestras leyes". "Esto es lo mejor", dijo Patricio. Así, se reunieron todos los hombres de arte de Irlanda y cada uno de ellos mostró su arte a san Patricio en presencia de todos los nobles de Irlanda.

Entonces ordenaron a Dubthach mostrar los juicios y los poemas de Irlanda, así como toda ley con autoridad entre los hombres de Irlanda, por la ley de la naturaleza, por la ley de los profetas y por los juicios de la Isla de Irlanda y los de los poetas.

Les habían predicho que llegaría la palabra brillante, a saber, la ley de la letra: pues era el Espíritu Santo quien hablaba y profetizaba por la boca de los hombres justos que fueron los primeros en la Isla de Irlanda, como se profetizó por la boca de los primeros profetas y de los nobles de antepasados en la ley patriarcal. Pues la ley de la naturaleza había prevalecido antes de que llegase la ley de la letra.

Por lo tanto, Dubthach mostró a Patricio todos lo juicios de naturaleza verdadera que el Espíritu Santo había emitido por la boca de los jueces y los justos sacerdotes de los hombres de Irlanda, desde la ocupación de la isla hasta la llegada de la fe. Lo que no iba contra la palabra de Dios en la ley de la letra y en el Nuevo Testamento, ni contra la conciencia de los creyentes, fue confirmado en el orden de los juicios por Patricio, por la gente de la Iglesia y por los jefes de Irlanda. La ley de la naturaleza había sido justa, aparte de la fe, así como sus disposiciones, y la armonía de la Iglesia y del pueblo. Y esto es el *Senchus Mor*.

Se nombraron nueve personas para poner orden en este libro, a saber, Patricio, Benen y Cairnech, tres obispos; Laeghaire, Corc y Daire, tres

reyes; Rosa, es decir, Mac Trechim, Dubthach, doctor de la lengua de los sabios, y Fergus, un poeta.

Nofis es por tanto el nombre del libro que alteraron, es decir, la ciencia de los nueve hombres y tenemos la prueba de lo que se dice aquí arriba.

Ésta es la ley de Patricio y ningún juez humano de los goidelos tiene capacidad para derogar cualquier cosa que se encuentre en el Senchus Mor»[95].

Este texto es bastante largo, y bastante claro, por lo que podemos prescindir de todo comentario. Resume todas las modalidades –y casi las circunstancias– de la conversión de Irlanda y del mantenimiento de la legislación tradicional.

2.3. El druida embajador

Las funciones de los embajadores, con toda la diplomacia que precede o genera, sigue y regula los conflictos, están reservadas a los druidas como consecuencia de su capacidad jurídica. En la Galia tenemos el ejemplo –sin duda el único accesible–, unos años antes de la intervención de César, en el año 60 antes de nuestra era, de Diviciaco, druida y también jefe o personaje influyente de los heduos, que fue a Roma a pedir ayuda contra los secuanos aliados de los germanos de Ariovisto:

«El jefe de los heduos vino al Senado, expuso el asunto, y cuando lo invitaron a sentarse, rechazó la oferta que le hacían y habló apoyado en su escudo»[96].

En Irlanda, al final de la «Guerra de Fergus y Conchobar» que había opuesto a los dos reyes del Ulster:

«las tropas llegaron esa noche al Arroyo Negro de los Druidas y allí hicieron alto y acamparon. Los ultonianos dijeron que había que enviar embajadores

95 *Ancient Laws of Ireland* I, pp. 4-18.

96 *Panegírico de Constantino*, edición de Édouard Galletier, París, 1952, II, III, 8. Hay que señalar, sin embargo, que este texto tardío (escrito en 312), aunque da cuenta de una gestión cuya verosimilitud no se pone en duda, es un panegírico, es decir, un texto laudatorio y no un documento con valor archivístico. Utiliza con fines interesados todo un corpus de tradiciones históricas y literarias heduas que ya no son celtas sino latinas. El panegirista conoce la condición de embajador, pero no deja constancia de la condición de druida del jefe heduo que habla apoyado en su escudo *(scuto innixus)*.

al rey de Irlanda para concluir la paz. "¿Y quién irá?", preguntó Conchobar. "Cathbad, Mes Deghad y Amorgen irán allí", respondieron»[97].

Estos tres personajes, designados unánimemente por aquellos que estaban interesados en el éxito de su misión, son druidas.

2.4. El druida narrador e historiador

Del mismo modo que se ocuparon del derecho, los celtas se ocuparon de todo lo demás relacionado con la ciencia religiosa y tradicional. La imaginación poética, las metáforas delirantes, la fantasía individual..., nada de todo esto es anterior al romanticismo de los siglos XVIII y XIX. Los transcriptores del *Libro de Leinster* y otros manuscritos, que conocían las reglas estrictas de los géneros que practican, se hubiesen quedado sorprendidos por las colosales cualidades pintorescas, pseudohistóricas y bárbaras que les otorgaron a posteriori.

D'Arbois de Jubainville, eminente jurista convertido en celtólogo, formuló hace mucho tiempo la oposición entre el lado serio de la ciencia de los *filid*, jueces, legisladores y abogados, y el lado llamativo (y menos serio) de esta misma ciencia, que consistía también en contar historias maravillosas, en transmitir bellas leyendas e incluso en componer bellos poemas líricos y elegíacos[98].

No nos parece que esta oposición esté bien fundada, todo lo contrario: Irlanda no tiene «literatura» en el sentido que le concedemos a esta palabra en el occidente moderno. La novela es un género desconocido por los *filid* y la palabra irlandesa *litriocht* («literatura») es un préstamo latino *(littera)* revestido con un sufijo nativo. Es más, aun a pesar de la dificultad de estudiar textos celtas sin recurrir a la terminología moderna (mitología, epopeya, saga, ciclo), resulta muy fácil comprobar que todos estos términos son inadecuados, pues carecen de correspondencias celtas originales[99].

Mencionemos como recordatorio la palabra *saga*, que es germánica y no debería emplearse nunca con respecto a la temática céltica. Tampoco

97 Ed. de Margaret Dobbs, *loc. cit., Revue Celtique*, n.º 40, p. 416.

98 *Les Celtes et les langues celtiques*, p. 319.

99 Para todas estas cuestiones, remitimos a las exposiciones generales que hemos ofrecido en otros volúmenes, como *La société celtique, op. cit., La civilisation celtique, op. cit.*, o también Ch.-J. Guyonvarc'h, *Magie, médecine et divination chez les celtes*, París, 1997, donde en cada caso se subrayan las especificidades de la tradición cultural celta con respecto a las formas de cultura dominantes en la tradición occidental.

hay una palabra celta para designar la mitología ni para designar la epopeya, y la razón es bien sencilla: Irlanda no distingue en absoluto entre una y otra. Hay tanta epopeya en el mito como mitología latente en los ciclos épicos: Cuchulainn no es más histórico que Hércules y la dulce Etain es una reina de Irlanda. La lexicografía irlandesa medieval es lo suficientemente rica como para pensar que detrás de ello se esconde otra cosa que no sea una mera deficiencia de vocabulario. La palabra *scél* («relato») se basta por sí sola.

Esta noción de «relato» es global: Irlanda ignoró las clasificaciones literarias en ciclos y temas. Esto no significa que los *filid* careciesen de método o inteligencia, sino sólo que pensaban de otro modo: procedían a clasificarlos por géneros (robos, cortejos, muertes violentas, combates, asedios, raptos, etc.). Desde luego, este procedimiento resulta a todas luces inútil para las investigaciones que siguen métodos modernos, pero no es, a fin de cuentas, más ilógico que la división en ciclos mitológicos y épicos. Y esto siempre ha sido algo muy serio. Que las jurisprudencias del *Senchus Mor* nos parezcan más áridas que las coloridas descripciones de *Tain Bo Cualnge* es una impresión moderna en la que la Edad Media no tiene ninguna responsabilidad. Como es natural, Irlanda percibió la diferencia temática entre el derecho y el «relato», pero no hizo ninguna diferencia de tratamiento, pues los irlandeses eran unos apasionados amantes, no de la mitología o la leyenda, sino de la historia, la genealogía, la toponimia y la etimología, todas ellas disciplinas muy precisas. Y las distinciones técnicas corresponden de hecho a especializaciones funcionales, las cuales excluyen toda fantasía. Todo lo que implique especulación u operación, trabajo intelectual en suma, es competencia del druida o del *file* especializado. En la Irlanda de los reyes se exigía precisión en la información, que debía ser minuciosa y estar plagada de detalles, en todo lo que fuese de su incumbencia. Cabe suponer que la Galia tuviese las mismas exigencias.

En cuanto a la vieja distinción jurídica entre «ley de la naturaleza» precristiana y la «ley de la letra» posterior a la conversión de Irlanda al cristianismo, resulta bastante significativa. Es cierto que en los textos hay dos Irlandas: la Irlanda de antes de san Patricio, de tradición oral y que nunca escribió; y la Irlanda pospatricia, que poseyó una rica literatura porque se entregó con celo y pasión al estudio de las escrituras, del latín, del griego y, en último lugar, del gaélico. Así se comprende sin esfuerzo que estas dos Irlandas tan diferentes no sean incompatibles a pesar del cambio de religión. Se trata de dos estados sucesivos del mismo fondo,

pues la Irlanda cristiana en ningún momento comportó la abolición de la Irlanda precristiana: más bien buscó su plenitud conforme a la parábola evangélica: todo lo que hizo fue justificarla.

Y la mejor justificación, en caso de necesidad, sigue siendo la forma en la que san Patricio, una vez logradas la benevolencia y luego la conversión del doctor supremo, el jefe de los *filid* de Irlanda, eligió al primer obispo de Leinster:

> «Patricio salió de Tara en dirección al país de Leinster, y él y Dubthach, bisnieto de Lugar, se encontraron en Domnach Mar Criatharen el Hui Cinnsalach. Patricio pidió a Dubthach que eligiese un candidato a obispo entre sus discípulos de Leinster, a saber, un hombre libre, de buena cuna, sin defectos, sin mancha, cuya riqueza no fuese ni demasiado pequeña ni demasiado grande. "Deseo un hombre que sólo tenga una mujer y que haya engendrado sólo un hijo". Dubthach respondió: "En mi cortejo sólo conozco a Fiacc el Bello, de Leinster, que partió de aquí hacia el país de Connaught con un poema bárdico para los reyes. Mientras hablaban de él vieron a Fiacc venir hacia ellos. Dubthach dijo a Patricio: "Ven a tonsurarme: el hombre me ayudará para mi tranquilidad, pues su devoción es grande". Enseguida Fiacc vino en ayuda de Dubthach: Patricio lo tonsuró y lo bautizó. Le confirió la condición de obispo, con lo que fue el primer obispo ordenado en el Leinster. Patricio dio a Fiacc un cofre que contenía una campana y un relicario, una cruz y tablillas. Le dejó siete hombres de su cortejo, a saber, Mu Catocc de Inis Fail, Agustín de Inis Becc, Tecan, Diarmait, Maindid, Pol y Fedelmid»[100].

D'Arbois de Jubainville comentó también la glosa de Würzburg 31b, 14: *.i. nosmoidet iscelaib et senchassaib recto et geintlecte* («se vanaglorian de los relatos y las antigüedades de la ley y del paganismo»), que glosa *sunt enim multi etiam inobedientes, vaniloqui et seductores* («hay muchos que no obedecen, que tienen palabras vanas y seductoras») en la epístola a Tito (I, 10):

> «El monje irlandés, que leía estas palabras, olvidó por un instante que se trataba de los tiempos apostólicos, y que aquí se hablaba de los adversarios circuncisos que Pablo encontró en las sinagogas, *máxime qui de circumcisione sunt*. Pensó en la poderosa corporación de los *file*, que en Irlanda todavía hacía frente al cristianismo, vencedor de los druidas, y le disputaba con éxito la

100 Ed. Whitley Stokes, «Notes in the Book of Armagh», *Thesaurus Paleohibernicus* II, p. 241. Kathleen Mulchrone, *Bethu Phatraic, The Tripartite Life of Patrick*, Londres, 1939, pp. 114-115.

confianza y la admiración de los pueblos, oponiendo, en los tribunales, sus tradiciones jurídicas a los cánones de la Iglesia, y, en el orden de las cuestiones literarias, sus relatos épicos a los sermones y las leyendas de los santos. El monje glosador por tanto creyó deber explicar la influencia de los adversarios de san Pablo por dos medios: mediante historias, *scél*, que al parecer contaban, y mediante su ciencia en derecho pagano, *senchas recto ocus geintlecte*»[101].

Esta conclusión es inadmisible, en primer lugar, porque se trata de un ejemplo aislado y, en segundo lugar, porque una glosa no es siempre una traducción, sino un anclaje mnemotécnico cuya única finalidad es indicar el significado general del texto. El glosador pudo pensar también en el paganismo clásico: su existencia no era desconocida en Irlanda y menos por un irlandés que residía en el continente. Por último, y sobre todo, hay que recordar que en ningún texto irlandés, ya sea en el *Senchus Mor* o en un texto del ciclo épico o mitológico, existe ninguna declaración, ni siquiera una huella, de hostilidad hacia el cristianismo. El supuesto anticlericalismo de cierta versión de la leyenda de Mongan es como mucho, o como poco, una burla típica de los cuentos populares medievales[102].

Para definir la verdadera actitud de los eruditos irlandeses con respecto a sus leyendas, conviene leer las últimas líneas de *Tain Bo Cualnge*, primero en irlandés:

Bendacht ar cech oen mebraigfes go hindraic tain amlaidseo 7 na tuillfe cruth aile furri («Bendito aquel que guarde fielmente el *Robo* en la memoria y no le dé otra forma»);

luego, en latín, la justificación del clérigo:

Sed ego qui scripsi hanc historiam aut uerius fabulam, quibusdam fidem in hac historia aut fabula non accommodo. Quaedam enim ibi praestrigia demonum, quaedam autem figmenta poetica, quaedam similla uero, quaedam non, quaedam ad delectationem stultorum («Pero yo, que he escrito esta historia, o más bien esta fábula, no concedo ninguna credibilidad a ciertas cosas de esta historia o fábula. Algunas son en efecto artificios de los demonios, otras son ficciones poéticas, otras no lo son y otras son para el deleite de los tontos»)[103].

101 *Thesaurus Paleohibernicus* I, p. 699. D'Arbois, *Les Celtes et les langues celtiques*, pp. 319-320.
102 *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 206-211.
103 Ed. Ernst Windisch, *Irische Texte* V, p. 911; ed. C. O'Rahilly, p. 136, 4919-4925.

La recitación de una historia era una ceremonia que seguía unos ritos y merecía bendiciones, no sólo para aquellos que la recitaban con exactitud, sino también para aquellos que hacían el esfuerzo de escucharla. Es una idea que viene de la noche de los tiempos, común a la Irlanda medieval y a la India védica. A continuación incluimos las ventajas que san Patricio en persona asoció con la recitación de la historia llamada *Altrom Tige Da Medar* («El alimento de la Casa de los Dos Vasos»), que es la versión más cristianizada del ciclo de Etain:

> «Patricio ordenó que no se durmiese ni se hablase durante esta historia, y que no se la repitiese tampoco, salvo que fuese a ruegos de gente excelente y digna de escucharla. Patricio ordenó también muchas otras distinciones, como se dice en la elegía:
>
> "Cavad la tumba de la noble Eithne en el cementerio, por encima del Boyne verde y rosáceo;
> tras la joven con conocimiento soleado, el ejército de Oengus no estaba de buen humor.
>
> Yo y Oengus, que es hábil con las armas, somos una pareja cuya intención es diferente.
>
> No hubo, en la superficie de la tierra, un amor como el nuestro por Eithne. Concederé estas bendiciones a la historia de Eithne de Finnmagh.
>
> Prosperidad de niños, prosperidad de compañera, es lo que encontrarás durmiendo con mujeres bonitas.
>
> Si recitas «El alimento» al entrar en un barco o en un navío, llegarás sano y salvo sin temor de las olas o las espadas.
>
> Si recitas «El alimento» antes de ir a un juicio o a una cacería, el asunto te será próspero y todo te obedecerá.
>
> Si recitas la historia de Eithne al tomar a una mujer bonita,
> harás una buena cosa, pues tendrás la mejor de las esposas y los mejores hijos.
>
> Si recitas la historia de la noble Eithne entrando en una nueva casa de cerveza,
> no habrá ni amargura ni locura; las armas curvas y crueles no se desnudarán.
>
> Si recitas la historia de la noble Eithne a un rey poderoso durante el combate,
> no tendrá motivo de arrepentimiento, a condición de que la escuche en silencio.
>
> Si dices esta historia maravillosa a los prisioneros de Irlanda,
> será como si fuesen liberados de sus cadenas y sus prisiones.

Bendita sea el alma que estaba en el cuerpo de la bella Eithne.
Aquel que esta elegía conozca conseguirá la victoria"»[104].

A veces se dejó totalmente de creer en ello, pero no hacía falta cambiar nada, porque todo esto era la tradición nacional, un pasado fabuloso quizá, pero que no se distinguía de la historia y que se seguía relacionando con la realidad. Cuando, al principio de *Tain Bo Cualnge,* se relata la movilización del ejército irlandés y la marcha hacia la frontera del Ulster, se describe morosamente el itinerario, con la precisión de una guía:

«los caminos del Robo y el comienzo de la expedición, y los nombres de los caminos por los que fueron las cuatro provincias de Irlanda al país del Ulster: por Mag Criunn, por Tom Mona, por Turloch Téora Crich, por Cul Silinni, por Dubloch, por Badbgna, por Coltain, por Sinaind, por Gluile Gabar, por Mag Trega...»[105].

Esta lista comprende sesenta nombres de lugares. El narrador estaba preocupado por proporcionar una explicación comprensible en un marco familiar. No hay un texto que no esté salpicado de topónimos o nombres de personas, lo que suponía por parte del oyente o lector un buen conocimiento de la topografía y la historia locales.

Todo acontece como si el gran enemigo de la sociedad celta fuese el olvido. Puesto que la primera condición de la existencia era no ser anónimo, todo estaba previsto para impedir la única muerte verdadera: el olvido del nombre. La primera función del druida, o más bien del historiador especializado *(sencha)*, era mantener y perfeccionar las pruebas de la legitimidad de la soberanía. Es por ello que hay más de una familia principesca irlandesa o galesa cuya genealogía cubre medio milenio. Citemos un único ejemplo, la genealogía de la raza de Cormac, el gran rey-juez de Irlanda:

«Rian hijo de Bruatar, hijo de Aed, de Cairpre, de Laicnen, de Colman, de Aed Ron, de Crunnmal, de Ronan, de Cormac, de Nathi, de Crimthtann, de Enna Cendselach, de Labrad, de Fiachach, de Cathar Mor, de

104 A partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, «La nourriture de la maison des deux gobelets», *Celticum*, n.º 18, p. 328. Véase también *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 265-266.

105 *Irische Texte* V, pp. 39-41; ed. C. O'Rahilly, p. 8, 281-283.

> Fedelmid Fir Aurglais, de Cormac Gelta Gaeth, de Niad-Cuirb, de Con-Corbh, de Mog Corbh, que cayó en el Albergue de Da Choca, de Conchobar, el de las cejas rojas, de Find Filed, de Ross Ruad, de Fergus Fairrge, de Nuada Necht, de Setna Sithbaicc, de Lugaid Luathfind, de Bresal Brecc»[106].

Otra cuestión es si todos estos personajes realmente vivieron, teniendo en cuenta que los primeros se sumergen en la leyenda más que en la historia. Pero lo que importa en este caso es la intención y no la existencia de personas concretas difícilmente verificable: si contamos treinta años por generación, no andaremos lejos del milenio, y no han faltado monjes irlandeses o galeses que hayan pretendido ser descendientes de una tribu de Israel o de un faraón egipcio[107]. De la genealogía pasamos sin darnos cuenta a la pseudohistoria y de ahí al mito.

Éste es el mejor cumplido que se le haya dedicado a un druida:

> «sobre los reinados de estos reyes y sus destinos, el poeta Gilla mo Dubda cantó el siguiente canto, prudente. Era ciego y tenía el rostro plano. Nunca cantó una mentira ni ninguna historia deformada»[108].

La ciencia de los *filid* irlandeses, como sin duda alguna la de todos los druidas celtas, es una ciencia exacta, en su significado más preciso de saber que responde a problemas oficiales y no a averiguaciones dictadas por la curiosidad personal. Hay que saber responder a cualquier pregunta. He aquí, por ejemplo, a propósito de la capital de Irlanda, Tara, las preguntas que se hacen a los *filid* o que se hacen ellos mismos:

> «Temair Breg, ¿de dónde viene?
> decid, oh, doctores.
> ¿Cuándo dieron ese nombre al lugar?
> ¿Cuándo Tara se convirtió en Tara?
> ¿Fue con Partolón, el de las batallas,
> o con la primera conquista de Cesair?
> ¿Fue con Nemed, el de gran valor,
> o con Cigal el rudo, el de la rodilla vacilante?
> ¿Fue con los Fir Bolg, los de los navíos,

106 *Genelach Sil Chormaic*, según el manuscrito Rawlinson B 502, ed. M. A. O'Brien, *Corpus Genealogiarum Hiberniae* I, Dublín, 1962, p. 15.
107 Véase *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 157-187.
108 *Lebor Gabala Érenn*, ed. Macalister, V, p. 412.

o con el linaje de los Leprachan?
Decid con cuál de estas conquistas
se dio el nombre de Tara a Tara»[109].

La continuación del poema proporciona la explicación, pero no nos interesa, pues en ninguna parte encontraremos la etimología exacta del nombre de Tara. Pero, para comprender el poema, hay que saber previamente quiénes son Partolón, Cesair o Nemed, todas ellas personas supuestamente conocidas por los oyentes.

Y los *filid* irlandeses no sólo cultivaron el derecho, la historia o la toponimia. Escribieron también glosarios y tratados de gramática y versificación, que no siempre se inspiran servilmente en los modelos latinos. Una de sus ocupaciones favoritas fue la etimología y existe, con el nombre de *Coir Anmann* («La conveniencia de los nombres»), un vasto tratado al estilo de san Isidoro de Sevilla en el que la filología moderna no se inmiscuye si no quiere ponerse en evidencia[110]. Evitemos, no obstante, burlarnos de ellos: además de irlandés, los eruditos insulares sabían latín, griego y en ocasiones hebreo. No atentaron más contra la filología que el resto de Europa en la misma época.

Proponemos como ejemplo único y suficiente este vasto intento de interpretación de la palabra *senchas* («antigüedad») por los juristas:

> «*Seanchus*, es decir, una pregunta *(cuis)* que es difícil para un ignorante; pues nadie la entiende salvo los eruditos, a saber, una pregunta bonita y amable, *cas caigne*, una pregunta brillante, a saber, el viejo camino de la ciencia de los hombres de Irlanda. ¿Quién nos la ha transmitido?, ¿qué bella ciencia se llama así? ¿O cómo se preservó la ciencia que se llama *Senchus*? ¿O cómo se preservó el *Senchus*?
>
> Nos preguntan la raíz, el significado y el origen de la palabra *Senchus*. La raíz es el hebreo *son*, el griego *soena*, o *suos* en hebreo, *suene* en griego, *tario* en latín, *dlighedh* en irlandés y la ley es su nobleza.
>
> Su significado analítico y el análisis del significado son *senchus*, es decir, *sen chai fis* (el viejo sendero del conocimiento) de los hombres de Irlanda o de los antiguos *(sen)*, es decir, *cai* («ruta»), la ruta del conocimiento de los antiguos. Igual que la gente llega por numerosas rutas a la residencia principal, llega al conocimiento del *Senchus Mor* por el conocimiento de cada contrato.

109 Edward Gwynn, *The Metrical Dindshenchas* I, p. 2.
110 Ed. Whitley Stokes, *Irische Texte* III, p. 285-444.

He aquí un ejemplo de lo que es *cae* («camino»):

Un joven *(gilla)* me protegió en el camino
y su servidor *(a gilla)* no tiene derecho a lo que es bello.

O *Senchas*, es decir, *Sen cae fis* (la vieja casa del conocimiento de los antiguos); *tech fis na sen* (la casa del conocimiento de los antiguos). Igual que la casa protege a una persona del frío y del mal tiempo, la ley y el conocimiento del *Senchus* protegen de la ignorancia del contrato, y he aquí un ejemplo de que *cae* significa "casa":

Una forja *(cerd-chae)*, un molino, un bosque de árboles.

O bien *Senchus*, a saber, *senchuis*, *cuis* «causa», a saber, la causa del conocimiento de los antiguos. O bien *senchas* y el *sen* que está dentro viene de *senex* («viejo»), y el *cus* que está dentro viene de *custodia*, es decir, quien guarda la ley de los antiguos. O *Senchas*, es decir, *sen chaios*, *cais* («contrato»), a saber, el viejo contrato de los hombres de Irlanda. O *Senchus* es el significado que hay en la palabra *senex*, y el *cas* que contiene viene de *casus*, cumbre, a saber la antigua cumbre de la ley de los hombres de Irlanda. La ley del *Senchus* es una ley que supera y sobrepasa cualquier otra ley: igual que la cima del árbol está por encima del tronco del árbol, la ley del *Senchus* supera cualquier otra ley»[111].

D'Arbois de Jubainville estimó hace tiempo que las leyendas cristianas o cristianizadas «se habían creado para dar a la ciencia de los *file* de Irlanda un origen bíblico»[112]. Este origen parece haber sustituido la ascendencia de la diosa Brigit. Pero se produce una adición y no una sustitución. Los *filid* tienen, durante toda la Edad Media, una genealogía doble que resume la fórmula, aún en vigor, *dochum gloire Dé agus onora na hEireann* («por la gloria de Dios y el honor de Irlanda»). En esta aparente contradicción se encuentra la explicación profunda, no comprendida por D'Arbois, de su literatura: hable o escriba en gaélico, latín o inglés,

111 *Ancient Laws of Ireland* I, pp. 30-32. Las etimologías del *Senchus Mor*, de las que este extracto propone un buen número de ejemplos, son de toda evidencia falsas y sólo funcionan por analogía o abstracción homofónica. Es así porque, al no ser ya el irlandés una lengua sagrada ni una lengua litúrgica, la base de los juegos de palabras metafóricos y religiosos ha pasado a una lengua extranjera, principalmente la latina y, accesoriamente, la griega o la hebraica. Es probable que, si tuviéramos estas mismas fórmulas en celta de la Antigüedad, las etimologías serían exactas y homogéneas.

112 *Les Celtes et les langues celtiques*, pp. 294-295.

sea pagana o cristiana, Irlanda es siempre Irlanda, analogía celta de la *Mutter Deutschland* o de la santa Rusia. Podemos dar por sentado, en tales condiciones, que los *filid* no transformaron los relatos mitológicos o épicos que llamaban *scéla* y que también se entendían como explicaciones[113].

No existe ninguna duda de que la base de estas explicaciones es religiosa y que estaban destinadas, en principio, a una clase guerrera cuya función no predisponía a la comprensión de especulaciones intelectuales de un nivel elevado. Hay que guardarse de juzgar a la clase sacerdotal celta de acuerdo con las consecuencias de su decadencia: el druida se ha convertido en un mago, la mitología se ha diluido en folclore y el *file* ha pasado a ser un simple *storyteller*. Con toda seguridad, existe un enorme abismo social e intelectual entre el *file* Forgoll en la corte del rey Mongan hacia el siglo VII y el narrador popular de finales del siglo XIX. Uno es un gran personaje, rico y honrado, y el otro puede que no sea más que un mendigo[114]. En la época alta, el *file* no era un servidor encargado de distraer al rey, era un igual jerárquico, encargado de informar y explicarle lo que debía conocer para gobernar bien su reino.

La imaginación y la creación personales estaban proscritas. De todos modos, los oyentes también conocían los *scéla* y eran capaces de apreciar, además del relato, la exactitud y la fidelidad de la recitación. Todo el mundo los conocía, pues conocía la historia de Irlanda y, en este caso, la historia era todo el corpus mitológico.

Casi todos los eruditos, y sobre todo D'Arbois de Jubainville[115], han intentado clasificar cronológicamente los relatos en función de las fechas o de los indicios suministrados por los anales. Así, Conchobar, rey del Ulster, habría muerto el año 2 de nuestra era, y Cuchulainn en el 22. Todo esto resulta cuando menos tan sospechoso como los primeros libros de historia romana de Tito Livio. ¿No se ha querido en el caso de Conchobar, que muere de un ataque de cólera cuando se entera de la crucifixión de Cristo, establecer una sincronía demasiado evidente para no ser más simbólica que real? ¿Y qué hacemos con los escandina-

113 Sobre todas estas cuestiones, véase *Textes mythologiques irlandais* I/2, pp. 5 y ss.

114 Aunque el arte del *storyteller* irlandés consiste generalmente en repetir un relato con una fidelidad perfecta, sin cambiar nada, lo que denota no sólo una continuidad, sino también una auténtica rigidez en la forma de concebir o expresar su finalidad. Véase a este respecto Christian-J. Guyonvarc'h, «La littérature mythologique et épique de l'Irlande médiévale», *Celticum*, n.º 10, pássim.

115 *Op. cit.*, pp. 354-366.

vos asociados con los fomores en el relato *La batalla de Mag Tured*? Este relato está transcrito en un manuscrito del siglo XV, la invasión escandinava data del principio del siglo IX y su tema es a la vez una cosmogonía y una promesa de apocalipsis. ¿Qué acontecimientos históricos relata? Ninguno, desde luego. Por tanto debemos admitir que, al contrario que Roma, que dio forma histórica a su mitología y transformó los esquemas míticos en rituales, los celtas trocaron su historia en marcos míticos, aunque la cristianización nos impide conocer lo esencial de los rituales. Pero todo esto se ha esclarecido hace ya tiempo y, si no es así, se encuentra en vías de serlo. Lo que nos interesa en el relato de la batalla de Allen, por ejemplo, no es saber, mediante su cotejo con los *Anales*, que se libró en 722, ni que la primera transcripción es del siglo XIV, siete siglos posterior, sino el hecho de que los druidas apaciguan a los combatientes, exactamente como aquellos que Diodoro de Sicilia describe en una Galia que, cuando redactaba, pertenecía ya al pasado[116].

Tomamos los *scéla* del *file*, o, más exactamente, del druida narrador e historiador, por lo que son: no testimonios cada uno con un valor de prueba concreta y absoluta, sino elementos que concurren en lo que constituye una explicación global del mundo celta y sobre todo de su clase sacerdotal. Analizaremos de acuerdo con estos relatos la estructura y la coincidencia de una sociedad divina proyectada sobre la sociedad humana. A través de las estructuras sociales que, tal como nosotros las interpretamos, interesan tanto al historiador de las religiones como al sociólogo, trataremos de ilustrar el pensamiento religioso o, dicho de otro modo, la quintaesencia del saber druídico. Lo que cuenta al final en estas sociedades tradicionales, como en la India védica, es que hay muchas menos relaciones entre los hombres que reflexiones constantes, meditaciones profundas, sobre las relaciones del hombre y la divinidad. En el mundo celta, estas reflexiones, estas meditaciones y estas relaciones competen a los druidas o son sus intermediarios.

En resumen, y concluyendo, los *scéla* de los druidas y *filid* irlandeses son, en su origen, la exposición de una ciencia sagrada de la que sólo se desvela lo que los oyentes deben y pueden conocer sin peligro para su equilibrio o su salud intelectual. Más tarde, cuando esta ciencia sagrada

116 Acerca de todos estos problemas cronológicos y míticos, hemos manifestado nuestra postura reiteradamente, insistiendo en la inutilidad de los intentos modernos de establecer una cronología «mítica» irlandesa.

sea suplantada por las letras cristianas y reducida al rango de ciencia profana *(figmenta poetica!)*, pero aún irlandesa, los *filid* y los monjes conservarán el gusto por ella y la tradición, convertida en letra muerta. A esta única circunstancia debemos la posibilidad de estudiarla ahora.

De manera bastante paradójica –y entendemos ahora muy bien por qué–, fueron los monjes del siglo IX o X quienes escribieron los poemas líricos que celebraban el amor humano o el sentimiento de la naturaleza, tan bien, y a veces mejor, o, en todo caso, más directamente, que los poetas románticos. Un *file* clásico habría sido incapaz de escribir o concebir, en el ejercicio de su profesión, el siguiente poema, que es uno de los más bellos de toda la literatura irlandesa medieval:

> «No trae gozo la acción que he realizado: lo que amaba, lo he destruido.
> Hubiese sido locura no hacer lo que él deseaba, no hubiese mostrado
> [temor al rey del cielo.
> No era sin provecho lo que él deseaba, ir, más allá de toda pena, al Paraíso.
> Una pequeña mentira enfadó a Cuirithir contra mí; mi gentileza hacia
> [él era grande.
> Yo, Liadan, amé a Cuirithir. Esto es tan verdad como lo que sabe cada
> [uno.
> Estuve poco tiempo en compañía de Cuirithir. Le hacía bien estar conmigo.
> La música del bosque cantaba para mí con Cuirithir, al mismo tiempo
> [que el ruido de la mar ruda.
> No pensaba que Cuirithir se sentiría ultrajado por todo lo que yo había
> [hecho.
> No lo escondáis: él era el amor de mi corazón, aunque yo ame también
> [a todos los demás seres.
> Un rayo de fuego me ha partido el corazón: sé que no podré vivir sin
> [él»[117].

Este poema de conmovedora simplicidad se escribió en el último tercio del siglo IX. Su motivo no se corresponde de ninguna manera con las preocupaciones sintácticas, pedagógicas o eruditas de la clase sacerdotal. Sin embargo, la poderosa influencia de esta antigua clase y la omnipresencia de su recuerdo hicieron que ningún letrado irlandés despreciase su lengua nacional. El latín es, en la alta Edad Media, la lengua litúrgica y la de las relaciones internacionales, pero no excluye de

117 Ed. Gerard Murphy, *Early Irish Lyrics*, Oxford, 1956, pp. 82-84.

ningún modo el gaélico para los aspectos más humanos de la existencia. Adamnan, en su vida de san Columbano, cuenta en latín la siguiente anécdota. A pesar de su triste conclusión, muestra cuánto amaban los monjes de los monasterios más austeros la poesía profana o, cuando menos, no litúrgica, a condición de que fuese irlandesa:

> «Un día, en otro momento, mientras el santo estaba sentado en compañía de algunos hermanos al borde del lago Cei, al lado del río que se llama Bos en latín, un poeta irlandés se acercó a ellos. Cuando partió después de algo de conversación, los hermanos dijeron al Santo: "Cuando el poeta Cronan nos dejó, ¿por qué no le pediste, en conformidad con la costumbre, que nos cantase un canto compuesto por él con música?". El Santo les dijo: "¿Por qué pronunciáis ahora palabras vanas? ¿Cómo hubiera podido pedir un canto de alegría a este pobre hombre que va a ser asesinado por sus enemigos y que llega al final de su vida?»[118].

2.5. El druida médico

Para ilustrar la figura del druida o vate médico *(faithliaig)*, citemos a Fingen, el del rey Conchobar del Ulster. Tenía una sorprendente habilidad:

> «Todos venían a enseñarle sus golpes y sus cicatrices, sus heridas y sus sufrimientos; decía a todos su enfermedad y les daba un remedio, y cada uno tenía en efecto la enfermedad que le había dicho. "Es la fuerza de la sabiduría médica, la curación de las heridas, el alejamiento de la muerte, el fin de toda debilidad en este hombre", dijo Fergus. Fingen, el médico adivino, el médico de Conchobar, estaba rodeado de los médicos del Ulster. Reconocía la enfermedad de un hombre nada más ver el humo de su casa o escuchar sus suspiros»[119].

Veamos, según un pasaje de *Aided Conchobuir* («El asesinato de Conchobar»), otro ejemplo de la habilidad de Fingen. Tras haber sido Conchobar mortalmente herido en la cabeza por una piedra lanzada con una honda, lo llevaron a su médico:

118 *Adamnani Vita Columbae*, ed. Alan Orr & Marjorie Ogilvie Anderson, Londres, 1961, pp. 296-298.

119 *Tain Bo Cualnge*, ed. Windisch, *Irische Texte* V, p. 795. Trad. al francés de Ch.-J. Guyonvarc'h, *La Razzia des vaches de Cooley*, Gallimard, París, 1994, p. 245 [trad. al gallego de Manuel Alberro, *Táin Bó Cuailnge (A Razzia de Gando de Cuailnge)*, Toxosoutos, Noia, 2005]. Véase nuestro tratamiento más completo sobre los druidas y la medicina en Ch.-J. Guyonvarc'h, *Magie, médecine et divination chez les celtes*, París, 1997, pp. 223-270.

«"Bien –dijo Fingen–, si te quito la piedra de la cabeza, morirás enseguida. Si no te la quito, te curaré, pero quedarás lisiado". "Más vale que se quede lisiado a que se muera", dijeron los ultonianos. Curó la cabeza y cosió la herida con hilo de oro, pues éste era el color de los cabellos de Conchobar. El médico recomendó enseguida al rey que tuviese cuidado de no encolerizarse, no montar a caballo, [...] ... una mujer ninguna relación apasionada y no correr»[120].

Esta cirugía es de carácter mítico y no tenemos pruebas materiales de que los druidas médicos fuesen capaces de llevar a buen término operaciones tan delicadas: la Irlanda medieval no nos dejó ningún tratado de cirugía. Pero el hecho positivo que debemos retener es que la leyenda celta tenía en alta estima a sus druidas médicos, tanto como para atribuirles el poder de curar milagrosamente a un rey y prohibirle prácticamente ejercer sus funciones.

He aquí también, según el relato de transcripción tardía pero arcaica *Oidhe Chloinne Tuireann* («La muerte de los hijos de Tuireann»), la relación detallada de otras proezas quirúrgicas. Esta vez quienes las practican son los dioses y sus capacidades terapéuticas merecen como poco cierta atención:

«Un rey amable y de nacimiento libre se apropió de la soberanía y la autoridad de los Tuatha Dé Danann de bello color. Tenía como apodo Nuada el del Brazo de Plata, hijo de Echtach, hijo de Ordan, hijo de Allaoi. Este rey tenía entonces un brazo de plata y su portero tenía un ojo.

Un día este joven guerrero fue al exterior de las murallas de Tara y vio dos muchachos, bellos, jóvenes y de gran estatura, que se acercaban a él por el terraplén. Lo saludaron y recibieron también un saludo. El portero les pidió noticias: "¿De dónde venís, oh, jóvenes de bella figura?", dijo. "Somos buenos médicos", dijeron. "Si sois buenos médicos", dijo, "podréis poner un ojo en el lugar de mi propio ojo". "Pondré el mismo ojo de ese gato en el lugar de tu ojo", dijo uno de ellos. "Estaré contento",

120 A partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, «Le meurtre de Conchobar», *Ogam*, 1958, n.º 10, p. 132. Observemos de paso que la prescripción médica es conforme funcionalmente a la esencia de la realeza: no encolerizarse y no montar a caballo (prohibición de hacer la guerra), no tener con una mujer ninguna relación apasionada (prohibición de la voluptuosidad y de toda procreación). Nada relativo a la primera función sacerdotal es ajeno al rey.

dijo el portero. Pusieron el ojo del gato en el lugar del ojo del joven guerrero. Esto le convino y no le convino. Pues, cuando quería dormir o descansar, el ojo se abría al oír el grito de los ratones o el vuelo de los pájaros o el movimiento de las cañas; pero cuando deseaba vigilar una tropa o una asamblea, entonces tenía ganas de dormir o descansar.

Entró y dijo al rey que unos buenos médicos habían llegado a Tara, "pues han puesto un ojo de gato en el lugar de mi ojo", dijo. "Hazlos entrar", dijo el rey. Cuando entraron, oyeron un suspiro deplorable y lastimoso. Miach, uno de los médicos, dijo: "Oigo el suspiro de un guerrero". Oirmiach, el otro, dijo: "Mira si es el suspiro de un guerrero con un escarabajo que le ennegrece el costado". Llevaron entonces al rey al lugar donde estaba y lo examinaron. Uno de ellos quitó el brazo del costado y ataron el escarabajo que sacaron de él a lo largo de la fortaleza. Los hombres del rey llegaron y mataron el escarabajo.

Miach buscó otro brazo de igual longitud y grosor para ponérselo. Buscó entre todos los Tuatha Dé Danann y no encontró un brazo que le conviniese, salvo el brazo de Modhan el porquero. "¿Le convienen los huesos de su brazo?", dijo cada uno de los médicos. "Es lo que preferiríamos", dijeron. Un hombre lo cogió, lo llevó a Tara y lo presentó a Miach. Miach dijo a Oirmiach: "¿Prefieres poner el brazo tú o ir a buscar hierbas para poner la carne?". "Prefiero poner el brazo". Miach partió entonces a buscar hierbas y las trajo: pusieron el brazo sin ningún defecto»[121].

Este texto olvida mencionar que Miach y Oirmiach son los hijos de Diancecht, el dios-médico, señor de la Fuente de Salud en el relato *La Segunda Batalla de Mag Tured*. No dice tampoco que son druidas, pero por definición todos los dioses están revestidos de la condición y la dignidad sacerdotales. Otra omisión del texto es la del nombre y la presencia de la hermana de Miach («celemín») y Oirmiach («gran celemín»), Airmed. Ahora bien, este último nombre está en relación, como el latín *medicus*, con la raíz *med-* que designa la medida y el equilibrio[122]. Se comprende muy bien por otra parte que el druida médico haya tenido la función de mantener o reestablecer el sano equilibrio del cuerpo (y del alma) y que haya utilizado para ello tres aspectos técnicos de la medicina:

121 *Textes mythologiques irlandais* I, p. 106.

122 Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XVI, 142. Irlandais airmed "mesure" et miach "boisseau", breton arveziñ "examiner"», *Ogam*, 1968, n.º 20, pp. 351-352.

el mágico (de la primera función), sangrante (de la segunda función) y vegetal (de la tercera función).

El dios-médico Diancecht indica él mismo los límites de su arte, respondiendo a una pregunta de Lug, en la gran revista preliminar de *La Segunda Batalla de Mag Tured*:

> «"Y tú, oh, Diancecht –dijo Lug–, ¿de qué poder dispones de verdad?". "No es difícil –dijo–. Todo hombre que sea herido, a menos que le hayan cortado la cabeza, o a menos que le hayan tocado la membrana de su cerebro o su médula espinal, lo curaré completamente para el combate del día siguiente por la mañana"»[123].

Al mismo tiempo se entiende por qué los celtas cortaban la cabeza a los enemigos vencidos. La decapitación impedía toda curación terrestre y garantizaba el traspaso al vencedor de todas las capacidades reales y virtuales del vencido. Partiendo de este principio, el dios-médico, celoso y vengativo, mata a su propio hijo, que había demostrado más habilidad que él:

> «Esta cura le pareció mal a Diancecht. Blande una espada por encima de la cabeza de su hijo de modo que le cortó la piel hasta la carne de la cabeza. El muchacho se cura aplicando su arte. Lo golpeó de nuevo: le cortó la carne y alcanzó la membrana de su cerebro. El muchacho se curó asimismo aplicando su arte. Le dio un tercer golpe y alcanzó la membrana de su cerebro. El muchacho se curó de nuevo aplicando su arte. Le dio entonces un cuarto golpe de modo que alcanzó el cerebro y Miach murió. Diancecht dijo que el propio médico no lo hubiese curado de este golpe»[124].

Otro médico, y no de los menores, es el dios Lug en persona, lo que se explica fácilmente puesto que él solo posee las capacidades de todos los demás dioses. Hace el esfuerzo de curar a Cuchulainn rendido por la fatiga y las heridas recibidas mientras impedía al ejército de Irlanda invadir el Ulster. No tiene una fuente milagrosa a su disposición, pero, como Diancecht y sus hijos, cuando no es indispensable la cirugía, utiliza la medicina vegetal y mágica. Además recomienda a su paciente un largo sueño reparador:

> «Le cantó entonces el *ferdord* y se durmió con él... Durante tres días y tres noches Cuchulainn estuvo en el sueño. Y era normal en verdad que la

123 *Textes mythologiques irlandais* I, p. 54.
124 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 49.

medida de su sueño fuese la medida de su fatiga. Precisamente desde el lunes después de Samain hasta el lunes después de Imbolc, Cuchulainn no había dormido durante todo este tiempo, salvo cuando se durmió un poco sobre la lanza después del mediodía, la cabeza en el puño, el puño en la lanza, la lanza en la rodilla, pero golpeaba, mataba, atacaba y masacraba a los cuatro quintos de Irlanda en este tiempo. Entonces el guerrero del sid puso hierbas, plantas de salud y hechizos curativos en las heridas, las lesiones, las magulladuras y las numerosas heridas de Cuchulainn. Y Cuchulainn se restableció durante su sueño sin darse cuenta de nada»[125].

Completaremos esta breve aproximación a las capacidades médicas de los druidas, divinos o humanos, con una hazaña curativa de Fingen que seguramente no tiene nada de ordinaria:

«Fingen, el médico-adivino, dio la siguiente opción a Cethern, hijo de Fintan: o bien una larga enfermedad tras la cual encontraría ayuda y socorro, o bien una cura sangrante de tres días y tres noches tras la cual utilizaría su fuerza contra sus enemigos. Esto escogió Cethern, hijo de Fintan, pues decía que no encontraría a nadie tras él que quisiese más que él devolver otra igual y ejercer la venganza. Fingen, el médico, pidió entonces a Cuchulainn un tonel de tuétano para curar y restablecer a Cethern, hijo de Fintan. Cuchulainn fue a la fortaleza y al campamento de los hombres de Irlanda, y todo lo que encontró de ganado, en las aparcerías y los rebaños, lo llevó. E hizo con todo, carne, hueso y piel, un tonel de tuétano. Metieron a Cethern en ese tonel de tuétano durante tres días y tres noches. Y así se levantó, con una tabla de su carro pegada a su vientre para que los intestinos no se saliesen»[126].

Tenemos incluso un ejemplo de progresión en los medios curativos. En efecto, cuando la medicina vegetal no basta, se recurre a todo el aparato de la magia y los encantamientos. En el gran combate de Cuchulainn y Ferdiad, punto culminante de *Tain Bo Cualnge*, la tarde del primer día de este duelo de titanes, cuando aún los dos héroes sólo se han hecho heridas ligeras,

125 *Tain Bo Cualnge*, versión del *Lebor na hUidre*, traducción de Ch.-J. Guyonvarc'h, *La Razzia des vaches de Cooley, op. cit.*, p. 144.

126 *Tain Bo Cualnge*, versión del *Libro de Leinster*, ed. Windisch, *Irische Texte* V, pp. 631-633; trad. de Ch.-J. Guyonvarc'h, *La Razzia des vaches de Cooley, op. cit.*, p. 209.

«los curadores y los médicos llegaron para curarlos y cuidarlos. Pusieron hierbas y plantas medicinales y les hicieron un encantamiento de salud sobre sus golpes, sus magulladuras, sus heridas y sus numerosas lesiones. Cada hierba y cada planta medicinal que se aplicaba sobre los golpes y las magulladuras, las heridas y las numerosas lesiones de Cuchulainn, la misma cantidad se llevó al otro lado del vado, al oeste, a Ferdiad, para que los hombres de Irlanda no dijesen, si abatía a Ferdiad, que había habido un desequilibrio en la medicina»[127].

Pero cuando, la tarde del segundo día, las heridas ya son más graves,

«los curadores y los médicos llegaron para ocuparse de ellos, observarlos y velarlos esa noche, pues nada más se podía hacer por ellos a causa del horror de sus golpes, sus magulladuras y sus numerosas lesiones, aparte de las pócimas mágicas, los encantamientos y las fórmulas para suavizar sus heridas sangrantes, sus pérdidas de sangre y sus dolores mortales. Y toda pócima mágica y todo encantamiento empleados para los golpes y las heridas de Cuchulainn, la misma cantidad se enviaba al otro lado del vado al oeste, a Ferdiad»[128].

2.6. El druida arquitecto

Una función del druida que hasta ahora, que nosotros sepamos, no se ha mencionado en ninguna parte es la de arquitecto. Es evidente en el extracto siguiente que sacamos del relato *Fotha Catha Cnucha* («Las causas de la Batalla de Cnucha») según el *Lebor na hUidre*:

«Cuando Cathair Mor, hijo de Fedelmith Fri-Urglais, hijo de Cormac Gelta-Gaith, estaba en el reino de Tara y Conn el de las Cien Batallas estaba en el dominio del heredero real, había un druida célebre, Nuadu, hijo de Achi, hijo de Brocan, hijo de Fintan, de Tuath-Dathi en Brega. El druida pidió a Cathair tierra en Leinster, pues sabía que su descendencia estaría en Leinster. Cathair le dio a escoger su tierra. La tierra que el druida escogió fue Almu. La mujer de Nuadu era entonces Almu, hija de Becan.

El druida construyó una residencia en Almu y la revocó *(almu)*, de modo que era toda blanca y de ahí le dieron el nombre de Almu...»[129].

127 *Tain Bo Cualnge*, ed. Windisch, *Irische Texte* V, p. 517; trad. de Ch.-J. Guyonvarc'h, *La Razzia des vaches de Cooley, op. cit.*, pp. 181-182.

128 *Ibid.*, p. 523; *La Razzia des vaches de Cooley, op. cit.*, p. 183.

129 *Lebor na hUidre*, fol. 41b, ed. Best-Bergin, p. 101.

El druida es por tanto arquitecto en el plano humano igual que en el divino los dioses son los arquitectos del universo. El detalle, que no carece de importancia, explica por qué, en el relato *La Segunda Batalla de Mag Tured*, el Dagda trabaja como constructor de fortalezas al duro servicio del rey fomore y usurpador Bres:

> «Redujo a los campeones a su servicio. Ogma debía llevar una gavilla ardiendo para calentar y el Dagda era constructor de fortalezas. Él fue quien cavó Rath Brese»[130].

2.7. El druida portero

Más arriba hemos citado y comentado ampliamente el fragmento de *La Segunda Batalla de Mag Tured* que narra la llegada de Lug a Tara (véanse páginas 63 y ss.). Nos remitimos ahora a este fragmento por otra razón. En el episodio, en efecto, aparece el druida portero. De hecho, hay dos druidas que cumplen esta función, sin duda uno para el día y otro para la noche. Pero uno solo interviene en el relato: interroga a Lug sobre sus capacidades y, sólo cuando el impetrante resuelve con sus respuestas todas las preguntas, se admite que entre en Tara[131].

Del mismo tipo son los dos párrafos introductorios del relato *La muerte de los hijos de Tuireann* que también hemos citado muy ampliamente a propósito de las hazañas curativas del druida-médico (véanse páginas 149-150). La dependencia y la complementariedad entre el druida y el rey son aquí aún más evidentes, más marcadas, ya que en definitiva encontramos, en el ámbito celta, el tema indoeuropeo del Tuerto (el druida) y el Manco (el rey) que sólo se había identificado claramente en Roma y Germania[132]. La frase clave se encuentra al final del primer párrafo: «Este rey tenía un brazo de plata y su portero tenía un ojo». Se

130 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 48. La función de arquitecto divino no es exclusivamente celta. En la *Ilíada* XXII, 444-458, Poseidón, por orden de Zeus, construyó para el rey Laomedonte las murallas de Troya y, como el Dagda, le pagan mal sus esfuerzos. Véase Georges Dumézil, *L'oubli de l'homme et l'honneur des dieux*, *op. cit.*, esbozo 52. «Le triple péché de Laomédon», pp. 31-32.

131 Mediante el juego de las preguntas y las respuestas, del portero y el visitante, la llegada de Kulhwch a la corte de Arturo, en el Mabinogi galés de Kulhwch y Owen, recuerda con bastante precisión la de Lug a Tara. Pero no se dice, por supuesto, en el texto galés que el portero es un druida, pues ya no es más que un caballero de la corte encargado de este cometido por el día (véase J. Loth, *Les Mabinogion*, I, ed. 1913, pp. 251 y ss. [trad. esp. de Victoria Cirlot, Madrid, Siruela, 1988]).

trata en efecto del rey Nuada y su portero: ambos sufren una mutilación, descalificadora o sobrecalificadora, propia de su clase, la del brazo para el rey distribuidor y la del ojo para el druida vidente.

Los dos ejemplos mencionados tienen fuerza demostrativa, con la salvedad de que no precisan claramente que el portero es un druida: hay que deducirlo del contexto. Pero un tercer ejemplo nos proporciona la prueba absoluta. La escena tiene lugar en Tara, inevitablemente, según el relato complicado y tormentoso de *La embriaguez de los ultonianos (Mesca Ulad)*. Una noche de Samain –y por tanto de embriaguez– los ultonianos salen en plena noche para asistir a un segundo festín en casa de Cuchulainn. Ya vacilantes, en los vapores de la embriaguez, se pierden por el camino. Llegan ante Tara, donde se festeja el nacimiento de un hijo de la reina Medb y el rey Ailill. Y allí, a pesar de una palabra diferente del *dorsaide* esperado, el texto es muy claro: «Había dos guardianes, y dos druidas vigilando *(bâtar dâ dercaid 7 dâ druide oc forcomêt dî)*. Sus nombres eran Crom Deroil y Crom Darail, dos pupilos de Cathbad, el célebre druida»[133].

El asunto está a punto de terminar en catástrofe: uno de los dos druidas identifica mal a los ultonianos, discute con su colega y, cuando los intrusos surgen muy cerca de las murallas de Tara:

> «los rostros cambiaron de apariencia y los dientes rechinaron en el centro de Tara. Los dos druidas cayeron en sus nubes, en sus debilidades y en sus enfermedades, uno de ellos por encima del parapeto en el exterior, Crom Darail, y Crom Deroil por encima del parapeto en el interior. A pesar de esto, Crom Deroil se levantó y tiró un ojo a la primera tropa que llegó al terraplén»[134].

El druida que se equivocó cae al exterior, del lado del enemigo; el que dijo la verdad hacia el interior del recinto, y tira su ojo al enemigo a guisa de *apotropaion*. El druida es el guardián de las puertas y le corresponde, no actuar, sino informar minuciosamente al rey sobre todos aquellos, ya sean druidas, guerreros o artesanos, que quieren penetrar

132 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 106. Cf. Georges Dumézil, *Heur et malheur du guerrier*, ed. 1985, pp. 63-66 [trad. esp. de la edición francesa de 1969: *El destino del guerrero*, siglo XXI, Madrid, 1990].

133 A partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, «L'Ivresse des Ulates», *Celticum*, n.º 2, p. 15.

134 «L'Ivresse des Ulates», *op. cit.*, p. 20.

en su territorio. El portero del rey Nuada lleva incluso muy lejos la conciencia profesional: verifica en su propia persona, mediante una delicada operación quirúrgica, la competencia de los tres médicos que van a curar al rey. Pero no hace que le corten el brazo: la pérdida de un brazo no es una mutilación druídica; lo druídico es la pérdida de un ojo.

El portero es así el equivalente celta, mucho más digno aún, del *nomenclator* latino, «ese secretario de memoria infalible» que, en la vía pública, soplaba al patricio romano los nombres que pudiese haber olvidado[135]. La diferencia está en el plano de la función: el *dorsaide* es un druida mientras que el *nomenclator* es un esclavo.

3. El druida y la guerra

El druida no es solamente un sacerdote, sino también un guerrero. Esta síntesis puede parecer extraña, pero tiene una explicación sencilla. El prototipo del druida guerrero es Cathbad, el primero de los druidas del Ulster[136], cuya personalidad es doble en la Versión B del relato *La concepción de Conchobar*, cuyo inicio incluimos a continuación, con su arcaísmo y su incoherencia parcial:

> «Eochaid el del talón amarillo, hijo de Loig, reinaba sobre los ultonianos. Su mujer trajo al mundo una hija, Ness, hija de Eochaid el del Talón Amarillo, que doce tutores se encargaban de educar. Se llamó primero Assa, porque era agradable y fácil. En esos tiempos, otro guerrero de las regiones del sur del Ulster realizó una expedición a Irlanda y el número de aquellos que lo acompañaban era de tres veces nueve hombres. Cathbad, druida famoso, llevaba el mismo número que este guerrero: poseía una gran ciencia, druidismo y fuerza física. Nació en el Ulster, pero se había ido de su país. Sucedió entonces que el otro Cathbad llegó a un desierto con tres veces nueve hombres. Primero libraron batalla, luego se cansaron de pelear y llegaron a un acuerdo, a falta del cual, siendo iguales en

135 Pierre Grimal, *La civilisation romaine*, París, 1980, p. 272.

136 La condición social del druida es por tanto distinta de la del *flamen* romano y de la del brahmán hindú, los cuales no tienen ni el derecho de pelear ni siquiera el de ver una tropa armada. Cf. Georges Dumézil, *Mitra-Varuna*, p. 27. El estatus del druida refleja un estado singularmente arcaico, anterior a la separación de la autoridad espiritual y el poder temporal.

número, hubiesen muerto todos. Entonces Cathbad y su familia, el otro héroe y su familia, llegaron adonde los ultonianos y mataron a los doce tutores de la joven que estaban reunidos en una casa festejando. La joven (¿que estaba ausente?) fue la única que escapó y nadie sabía quién era el autor de la masacre. Al recibir esta noticia, la joven montó en cólera. Partió con una expedición con tres veces nueve hombres para vengar a sus tutores y destruyó y saqueó todas las fronteras. Hasta entonces se llamaba Assa, porque era agradable, pero su bravura y su valor guerrero le valieron inmediatamente el nombre contrario de Nihassa»[137].

El druida Cathbad sorprende luego a la joven bañándose, la amenaza con su espada, la desposa con dote y honor, y la historia termina con la concepción del rey Conchobar mientras Cathbad profetiza la gloria de su futuro reinado. La verdad es que Cathbad es druida o guerrero según las circunstancias, y las que acabamos de relatar son prácticamente las únicas en las que aparece como guerrero. Pero posee ambas condiciones. Según la definición de *Scéla Conchobuir* («Los relatos de Conchobar») en el *Libro de Leinster, fennid amnas i nHérend in tansin .i. Cathbad mac Rossa a ainm. Sech ba druiside ba fennid* («había un guerrero terrible en Irlanda en aquellos tiempos, a saber, Cathbad, hijo de Ross, era su nombre. Además de ser druida, era guerrero»)[138]. El poder guerrero de Cathbad está íntimamente ligado a su persona y a su sacerdocio. Señalemos también que el druida guerrero se casó con una reina guerrera. Y su hijo será un gran rey.

A la inversa, hay guerreros que deben ser poetas: entre las diez condiciones exigidas para ser admitido en los *fianna*:

> «La segunda condición: nadie era admitido en los *fianna* si no era poeta y si no había completado los doce libros de la poesía»[139].

Los «doce libros de la poesía» denotan una época tardía y no se exige pertenecer a una clase sacerdotal que ha desparecido. Pero hay que satis-

137 Christian-J. Guyonvarc'h, «La naissance de Conchobar», en *Ogam*, 1960, n.º 12, pp. 236-237. Los doce tutores, cuyos nombres son inusuales e insólitos, son exterminados por Cathbad como lo son los pretendientes de Penélope por Ulises a su vuelta a Ítaca. Teniendo en cuenta el estado del texto irlandés, la comparación no se puede llevar desgraciadamente más lejos.

138 *Book of Leinster*, ed. Best-O'Brien, II, folio 106a, 8-9, p. 400. Cf. Whitley Stokes, *Tidings of Conchobar Maic Nessa*, *Ériu*, n.º 4, p. 22.

139 Keating, *History of Ireland*, ed. Dinneen II, p. 332.

facer una necesidad de personal con una alta cualificación, que busca la perfección física, moral e intelectual. Los *fianna* no consideran incompatibles, nada más lejos de su mentalidad, la guerra y la poesía. Esta exigencia es por tanto consecuencia de una concepción muy antigua.

En la Galia los druidas no eran diferentes: sin dejar de ser druida y a la vez, según César, un político influyente, Diviciaco manda un cuerpo de caballería. Es lo que se desprende de la lectura de un pasaje de *Comentarios a la guerra de las Galias* II, 5, en el que César explica cómo utilizó las tropas heduas durante la primera campaña de Bélgica en el año 57 a.C.:

> «Él, por su parte, apremiando al heduo Diviciaco, le hace ver cuánto interesa al estado y a la salvaguardia común mantener divididos los contingentes enemigos, para no tener que enfrentarse de una sola vez a una tropa tan numerosa: "Que esto se podría lograr siempre y cuando los heduos llevaran sus efectivos al territorio de los belóvacos y comenzasen a devastar sus campos". Con este encargo lo despacha»*.

Veamos ahora cómo la leyenda irlandesa concibe y percibe el armamento de un druida que va al combate. El equipamiento es el clásico, con un tono de invencibilidad y de magia muy adecuado para causar estupor:

> «Mog Ruith partió hacia Raithin in Imaric («el cerro del encuentro») en el vado, al sudoeste, y Cennmhar...? [...] Y así es como llegó Mog Ruith, como iba él mismo al combate, y mejor que nunca, con su escudo de numerosos colores y estelado, con el círculo de plata blanca, con una espada de héroe de puño grande a su izquierda, con dos lanzas enemigas y envenenadas en las manos. Se sumó a esta expedición con las armas de su valor y de la guerra en Raithin in Imairic, en el vado del sudoeste. Sin embargo, al mismo tiempo que aparecía Cairpre Liffechar procedente del norte con Colptha, Mog Corb aparecía con Cennmhar. Pues eran ellos los testigos del principio al fin, todo el tiempo que hubiesen de estar librando batalla. Ellos certificaban como verdaderos y seguros los grandes golpes que cada uno asestaba al otro»[140].

Los druidas del bando rival están igualmente armados formidablemente y son tan combativos como los anteriores:

* Trad. esp.: *op. cit.*, p. 93 [N. del T.].

«El bando de Conn se dio cuenta de cómo sus artes se habían vuelto contra ellos. Cormac comenzó a hacer reproches a los druidas que estaban con él. Entonces Colptha se levantó de vergüenza por los reproches que Cormac le había hecho. Se colocó en el brazo izquierdo su escudo negro y siniestro cuya circunferencia medía ciento veinte pies y tenía un círculo de hierro. Tomó su espada pesada y cortante, en la que había treinta mazas de metal ardiente, y sus dos lanzas negras y sombrías en la mano. Él mismo adoptó una forma horrible, inmensa y grotesca, que tenía doscientos cuarenta pies de alto, sin contar sus atuendos en ese número. Cairpre Lifechar vino a exhortarlo y salieron del campo hacia el sudoeste para ir al combate»[141].

Todo el relato del que hemos extraído este fragmento narra así, con el telón de fondo de la rivalidad de dos provincias, la impresionante lucha, militar y mágica, de los druidas alineados con uno u otro bando. Son incluso los combatientes principales y no hay allí ningún druida que no sea guerrero, como Medhran, del que se habla incidentalmente y que merece los dos calificativos, «druida» y «guerrero»:

«Guerrero de cabellos rubios y rizados y de aspecto amable, era el druida de Medhon Mairtine, al que llamaban Medhran el druida»[142].

Estas pocas citas explican el comportamiento de los druidas galos tal y como lo describe sucintamente César:

«si hay varios igualados, se le elige en una votación de los druidas. Algunas veces la primacía se dirime con las armas» (véase la página 37).

Este comportamiento no entra en contradicción con el que el procónsul escribió varias líneas más abajo:

«Los druidas suelen mantenerse al margen de las guerras y no pagan tributos con los demás. Están dispensados del servicio militar y exentos de cualquier otra carga».

Tenemos que comprender que los druidas no estaban sujetos a ningún género de interdicción o limitación: eran ellos quienes, al contrario, tenían el poder de atar y desatar. Al mismo tiempo, esta explicación

140 «Le Siège de Druim Damghaire», *Revue Celtique*, 1926, n.º 43, p. 82.
141 *Ibid.*, pp. 80-82.
142 *Ibid.*, p. 39. El nombre de Medhran está muy probablemente emparentado con el adjetivo *medhrach* («alegre, jovial»).

vuelve obsoletas todas las hipótesis emitidas sobre las causas de los «favores» debidos al prestigio. Las razones son evidentemente doctrinales y religiosas, y no sociales y políticas. A modo de recordatorio, mencionemos la aparición del heduo Diviciaco ante el Senado romano. Viene como embajador, pero no se separa de las armas, ya que, cuando le ruegan que se siente, se niega y habla apoyado en su escudo. Todo druida que se precie, sin excepción ninguna, es también un guerrero. Puede suceder incluso que alguno, por accidente o por azar, se presente como militar antes que como sacerdote: «Aunque soy un héroe, también soy poeta». Dice el *file* Amorgen en un texto que vamos a citar más tarde.

Sin ser la principal, la guerra es por tanto una de las posibles ocupaciones del druida y él es el único señor de su destino, ya sea pacífico o guerrero. La profetisa o poetisa, para quien el único aspecto accesible del sacerdocio es la adivinación, participa de esta implicación en la función militar. Antes de la partida de la expedición de *El robo del ganado de Cooley* veremos que la reina Medb consulta a su druida. Éste la tranquiliza sobre su suerte personal. Luego, pide a la profetisa Fedelm que le prediga el destino —siniestro a pesar de todas las objeciones— del ejército de Irlanda. Y el redactor, en un contexto de predicciones fúnebres, no cesa de elogiar el encanto, la gracia y la belleza física de esta joven. Pero, lo que no es habitual ni siquiera entre las señoritas de la Irlanda medieval, está armada con una espada:

> «El cochero giró el carro y Medb volvió atrás. Vio entonces algo que le pareció extraño: una mujer sola a las riendas de un carro, muy cerca de ella. He aquí cómo estaba la joven: estaba tejiendo una trenza, una espada de bronce blanco en la mano derecha, con siete monedas de oro»[143].

El célebre rey de los *fianna*, Finn mac Cumaill, que estaba él mismo dotado de videncia y que sabía manejar el *teinm laegda* («iluminación de canto»), tenía como primer especialista, en su personal druídico, a su propia esposa:

> «La que era esposa de Finn, a saber, Smirgad, hija de Fatha Canann, era una mujer profetizadora y sabia. Era quien había dicho a Conn que, cuando bebiera líquido de un cuerno, sería el fin de su vida. Por esta razón, desde entonces no bebía nunca líquido de un cuerno, sino sólo de copas»[144].

143 Ed. Windisch, *Irische Texte* V, p. 27; ed. C. O'Rahilly, p. 5, 183-186. *La Razzia des vaches de Cooley, op. cit.*, p. 62.

4. El druida y el rey: autoridad espiritual y poder temporal

Irlanda aporta otras pruebas del poder del druida, poder muy diferente del regio, menos visible quizá a primera vista, pero más fuerte y más profundo en sus consecuencias y repercusiones. Los dos personajes, no lo olvidemos nunca, son solidarios, complementarios y opuestos.

Los ultonianos están a punto de matarse entre sí a causa de una fútil disputa durante un festín:

> «Los garantes de cada uno de ellos se alzaron salvajemente y su pelea era tan salvaje que hubo nueve hombres heridos, nueve hombres con heridas sangrando y nueve hombres que yacían muertos por ambos bandos. Pero Sencha, hijo de Ailill, se levantó y agitó su rama de paz: los ultonianos enmudecieron y quedaron en silencio»[145].

Un hecho parecido se cuenta en el relato osiánico *Bruiden bheg na hAlmaine* («El pequeño albergue de Allen»). Mientras los clanes de Finn y de Goll mac Morna estaban ocupados masacrándose,

> «se levantó el poeta profético de palabra cortante, el hombre del gran arte poético, Fergus el de la Bella Boca, y los hombres de arte de los *fianna* al mismo tiempo que él, y se pusieron a cantar sus *laids**, sus bellos poemas y sus himnos de alabanza a todos estos héroes para calmarlos y apaciguarlos. Cesaron de machacarse y despedazarse ante la música de los poetas. Dejaron caer sus armas al suelo. Los poetas recogieron las armas y se reconciliaron entre sí»[146].

Esto recuerda muchísimo a Diodoro de Sicilia (V, 31):

> «Tanto en los asuntos de tiempos de paz como en los de la guerra, los galos obedecen especialmente a estos filósofos y a los poetas cantores, y obedecen no sólo los amigos, sino también los enemigos. Frecuentemente, en efecto, en las formaciones en orden de batalla, cuando los ejércitos se aproximan con las espadas en alto y las lanzas tendidas, estos hombres se adelantan en medio de las formaciones y los hacen parar, como si encanta-

144 *Teasmolad Corbmaic ui Cuinn ocus Finn meic Cumhall* («El panegírico de Cormac nieto de Conn y de Finn, hijo de Cumall»), ed. Standish O'Grady, *Silva Gadelica* I, p. 91.

145 *Mesca Ulad*, ed. C. Watson, p. 6; a partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *Celticum*, n.º 2, p. 8.

146 Ed. Standish O'Grady, *Silva Gadelica* I, pp. 340-341.

* Cf. el glosario [N. del T.].

ran a unos animales salvajes. De este modo, también entre los bárbaros más salvajes, el furor cede ante la sabiduría y Ares respeta a las Musas».

La continuación del texto del ciclo de Finn que acabamos de citar confirma que los irlandeses de la época no concebían, para poner fin a una guerra o a un conflicto, un procedimiento distinto al de los celtas continentales descritos en Diodoro de Sicilia, esto es, el recurso al juicio y a la diplomacia de los druidas:

> «Finn dijo que no haría la paz con los clanes de Morna si no tenía el juicio del rey de Irlanda y de Ailbe, hija de Cormac, hijo de Art, hijo de Conn el de las Cien Batallas; el juicio de Cairpre Liffechar, el futuro rey de Irlanda; el juicio de Fithal y de Flaithri y el colmo de los juicios de Fintan, hijo de Bochra. Goll dijo que le daría todo ello. Se comprometieron por una convención de los poetas a permanecer en esta paz y fijaron un día, es decir, quince días a partir de esta fecha en la pradera de Tara»[147].

Un hecho excepcional es, en este texto, el recurso al juicio de una mujer, Ailbe. Es verdad que es hija del gran juez que fue el rey Cormac. Entre los jueces elegidos para regulación de la disputa, también descubrimos el nombre de Fintan, hijo de Bochra, uno de los tres hombres primordiales de Irlanda (véase *infra* el capítulo V).

En el momento crítico, en una alegre velada que termina torciéndose, cuando las esposas de los héroes del Ulster, excitadas por la mala lengua de Bricriu, discuten agriamente para saber cuál de sus respectivos maridos es digno de la preeminencia sobre los demás guerreros y, como consecuencia inevitable, los ultonianos están a punto de matarse entre sí, el druida y el rey intervienen de consuno. Pero es el druida Sencha quien conmina a los participantes en el festín a tranquilizarse:

> «"Que haya paz –dijo Sencha–, no han sido enemigos que han venido, sino Bricriu quien ha provocado la disputa entre las mujeres que han salido. Por el juramento de mi tribu –dijo–, si no les cerramos la casa a ellas, los muertos serán más que los vivos". Así pues, los porteros cerraron las puertas. Emer, hija de Forgall Manach, mujer de Cuchulainn, se adelantó a las demás mujeres gracias a su velocidad y pegó la espalda a la puerta. Llamó a los porteros antes de la llegada de las mujeres de modo que

147 *Ibid.*, p. 341.

los hombres se levantaron en la casa para ir a abrir cada uno a su mujer para que fuese la primera en entrar en la casa. "La noche es mala" –dijo Conchobar–. Golpeó con la varita de plata que tenía en la mano contra el pilar de bronce de su lecho por lo que todos se sentaron. "Que haya paz –dijo Sencha–, no es un combate con armas lo que se producirá aquí, sino una batalla de palabras". Cada mujer salió bajo la protección de su esposo y entonces comenzó la batalla de palabras de la mujeres del Ulster»[148].

En la continuación del mismo relato, cuando la justa oratoria va demasiado lejos y corre el riesgo de pasar a ser más que oratoria, el druida Sencha interviene de nuevo:

«Una vez más la casa se convirtió en una fortaleza de palabras a causa de las mujeres que alababan a sus maridos. Conall, Loegaire y Cuchulainn se esforzaron por provocar la querella. Sencha, hijo de Ailill, se levantó y agitó su varita. Los ultonianos lo escucharon y dijo, señalando a las mujeres...»[149].

Todo el mundo obedece sin discutir a un sencillo gesto del druida. ¿Tenían por otra parte derecho a batirse delante de él sin su permiso expreso? En todo caso, las razones de tal docilidad eran de origen religioso.

Los druidas estaban siempre rodeados de un gran respeto. En los banquetes solemnes (y sin ninguna duda en todos los demás) el druida está sentado a la derecha del rey[150] y esta deferencia emana en primer lugar del soberano que le debe la corona. El mismo César dice que ordenó a Convictolitave, que había sido propuesto por los sacerdotes para la magistratura vacante, según la costumbre de la ciudad, tomar el poder:

«Obligó a Coto a renunciar al mando. A Convictolitave, que, de acuerdo con las costumbres de la ciudad, había sido nombrado por los

148 *Fled Brecrend* («El festín de Bricriu»), ed. G. Henderson, *Irish Texts Society* II, pp. 20-22.

149 Ed. Henderson, *op. cit.*, pp. 34-36. La varita de oro, de plata, de bronce o de avellano, cuyo uso comparte el rey con la clase sacerdotal, es el equivalente al *lituus* del augur latino. Es un rasgo indoeuropeo atestiguado también entre los escitas. Véase Georges Dumézil, *Mythe et épopée*, 2.ª edición, p. 445, nota 2 [trad. esp.: *Mito y Epopeya I*, ed. Seix Barral, Baercelona, 1973].

150 Eugene O'Curry, *Manners and Customs of the Ancient Irish* II, p. 49.

sacerdotes cuando las magistraturas estaban vacantes, le ordenó que se hiciera cargo del poder»[151].

Estos sacerdotes son evidentemente druidas cuyo nombre se ha traducido al latín y la situación que crean en el plano político coincide con la de la Irlanda legendaria, donde el druida elige a un miembro de la clase guerrera para hacer de él un soberano. Es incluso asombroso que César, para designar a la persona que debía ocupar la magistratura suprema de los heduos (el pueblo de la Galia que conoció mejor), utilice dos palabras, *imperium* y *potestas*. En la terminología de César, el primero se aplica a la Soberanía en su vertiente militar y conquistadora, y el segundo se aplica al mismo concepto en su aspecto regio. Llama la atención que la elección de las palabras corresponda al doble aspecto, heroico y real, de la función guerrera celta[152].

Irlanda tiene la misma concepción de las relaciones entre el rey y el druida. Efectivamente, en el ciclo del Ulster, en cierto momento, tras una maldición de Macha, diosa o hada, en todo caso un ser sobrehumano, todos los guerreros de la provincia quedan privados de su fuerza física, la *nert* indispensable para el ejercicio de la función militar; en tér-

151 *Comentarios* VII, 33, 4 [trad. esp.: *op. cit.*, pp. 256-257]. La expresión es bastante clara para no pensar que César impone en esta circunstancia la arbitrariedad de sus propios intereses. Se otorga la bonita función de respetar la costumbre nativa y no es necesario, como creyó D'Arbois de Jubainville, *Les druides et les dieux à forme d'animaux*, pp. 58-59, ver en esta decisión una consecuencia de sus buenas relaciones con los druidas. Hay que hacer una corrección: tenemos gracias a *Comentarios a la guerra de las Galias* la prueba de que César mantuvo buenas relaciones con un druida por razones políticas y no religiosas. Nosotros nos abstenemos de extraer de este hecho la conclusión general de que los druidas de la Galia aceptaron o apoyaron la política de César. Es incluso altamente verosímil que la mayoría de ellos se hayan opuesto irreductiblemente a la conquista.

152 A propósito de la elección de Convictolitave apoyada por César, Albert Bayet, *La morale des gaulois*, pp. 42-43, aporta una interpretación que minimiza el papel de los sacerdotes en este asunto político. Traduce *per sacerdotes more ciuitatis intermissis magistratibus* por «por los sacerdotes, como marca la usanza, cuando hay interrupción en el poder de los magistrados». Pero *intermissis* quiere decir simplemente que hubo una vacante de poder sin significar que se recurra a los druidas para nombrar un magistrado interino a la espera del poder civil. La religión no tiene nada que ver en este caso, sobre todo en los cálculos políticos de César, pero la costumbre del control de la elección por los sacerdotes, coincidente con un hecho irlandés, tiene desde luego fundamento religioso. Albert Bayet, *op. cit.*, pp. 44-45, vio también una contradicción entre la religiosidad que César atribuye a los

minos precisos, no tienen más fuerza que una mujer dando a luz durante cinco noches y cuatro días o cinco días y cuatro noches. El héroe Cuchulainn, exento de la maldición, es el único que defiende la frontera a pesar de su juventud. Después de una lucha encarnizada y muy larga, no puede más y envía a su padre putativo Sualtam a pedir socorro al rey Conchobar en Emain Macha:

> «Y Sualtam avanzó, montado sobre Gris de Macha como único caballo, para llevar advertencias a los ultonianos. Cuando llegó cerca de Emain, pronunció las siguientes palabras: "¡A los hombres se les mata, a las mujeres se las rapta, a las vacas se las roba, oh, ultonianos!". No obtuvo una respuesta que lo satisficiese y, como no la obtuvo, avanzó hasta el muro exterior de Emain y dijo las mismas palabras: "¡A los hombres se les mata, a las mujeres se las rapta, a las vacas se las roba, oh, ultonianos!", dijo Sualtam. No obtuvo una respuesta que lo satisficiese por parte de los ultonianos. Así eran los ultonianos: el rey les tenía prohibido hablar antes que sus druidas. (Sualtam) Continuó avanzando hasta la piedra de los rehenes de Emain Macha. Dijo las mismas palabras: "¡A los hombres se les mata, a las mujeres se las rapta, a las vacas se las roba!". "¿Quién los ha matado, quién las ha raptado, quién las ha robado?", dijo Cathbad el druida. "Ailill y Medb han arrasado vuestro país con la guerra –dijo Sualtam–, se llevan a vuestras mujeres y vuestros hijos, vuestros niños, vuestros caballos y vuestras manadas de caballos, vuestros rebaños, vuestro ganado y vuestra cabaña. Cuchulainn es el único que mantiene y contiene a las cuatro grandes provincias de Irlanda en los desfiladeros y pasajes del territorio de Conalle de

galos y la ausencia de toda intervención de los druidas en los eventos políticos y militares de la guerra de las Galias. Pero César, que menciona frecuentemente el nombre de Diviciaco, en ningún momento piensa que deba precisar que es un druida. No hay que olvidar que, desde el punto de vista celta, los *Comentarios* es cuando menos una obra superficial. La información tiene carácter global, no concreto. No porque César no lo mencione, los druidas no desempeñaron ninguna función política en las decisiones de los Estados de la Galia prerromana. Sobre la esencia de esta cuestión, véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Esquisse d'une étude sur la notion d'"État" et de "Patrie" chez les Celtes continentaux et insulaires», en *La Patrie Gauloise d'Agrippa au VIème siècle*, Actes du Colloque, L'Hermès, Lyon, 1981, pp. 241-265. Remitimos también, para una definición de la Soberanía celta, a nuestra obra *La souveraineté guerrière de l'Irlande*, y sobre todo al postcriptum «Qu'est-ce que la Souveraineté celtique?», pp. 208-211, ideas retomadas en nuestro volumen *La société celtique*, *op. cit.*, pp. 35-55. El celta no tiene por supuesto ninguna palabra que traduzca exactamente el latín *imperium*.

Murthemne. No está garantizada la seguridad de los hombres o del combate con un solo hombre; nadie va a ayudarlo y apoyarlo. El muchacho está herido y descoyuntado. Arcos de interdicción (?) mantienen su manto sobre él. No hay un solo pelo sobre el que pueda tenerse una punta de aguja, desde el cráneo hasta los talones, sin una gota de sangre roja en la extremidad de cada pelo, con la excepción de la mano izquierda que mantiene el escudo y éste también tiene tres veces cincuenta heridas sangrantes. Si no vengáis esto inmediatamente, no lo vengaréis hasta el día del juicio y la vida eterna". "Justos son el óbito, la muerte y el fenecimiento del hombre que excita así al rey", dijo Cathbad el druida. "Eso es muy cierto", dijeron todos. Sualtam se fue encolerizado y enemistado porque no había recibido la respuesta que le convenía de los ultonianos. Gris de Macha dio un salto entonces bajo Sualtam y pasó por delante del muro exterior de Emain. Su propio escudo giró alrededor de Sualtam de modo que el borde de su propio escudo le cortó la cabeza...»[153].

Lo indicado en este texto está confirmada por una variante de la *Mesca Ulad* («La embriaguez de los ultonianos»):

«Uno de los interdictos de los ultonianos era no hablar antes que su rey y era uno de los interdictos del rey hablar antes que sus druidas»[154].

Y también por la presentación del *file* Ferchertne que citamos más arriba:

«Si alguien desea entrevistarse con el rey, no le está permitido si antes no se dirige a este hombre» (véase página 101).

Las definiciones límpidas de este tipo no son frecuentes, pero la actitud que describen es constante en todos los textos. Sea como sea, estos extractos de la literatura irlandesa medieval justifican plenamente lo que dice Dión Crisóstomo en un pasaje en el que se habla también de magos persas, sacerdotes egipcios y brahmanes hindúes:

Discurso XLIX: «Los celtas nombraban a los que llaman druidas, especialistas también en cuestiones de adivinación y en los demás aspectos de la

153 *Tâin Bô Cûalnge*, versión del *Libro de Leinster*, ed. Windisch, *Irische Texte* V, pp. 673-677. *La Razzia des vaches de Cooley*, *op. cit.*, pp. 220-221.

154 Ed. C. Watson, p. 11; Christian-J. Guyonvarc'h, «L'Ivresse des Ulates», *Ogam*, 1960, n.º 12, p. 497.

> sabiduría. Sin ellos, no les estaba permitido a los reyes hacer nada ni ejercer la realeza, de tal modo que eran estos personajes los que en realidad mandaban, mientras que los reyes eran sus servidores y ministros de sus intenciones»*.

Corrijamos no obstante el comentario de Dión Crisóstomo, quien realiza una constatación sin comprender la relación, no jerárquica sino religiosa, entre el druida y el rey. El druida aconseja y el rey actúa: la autoridad espiritual nunca pretendió, salvo alguna insigne desviación (véase el fin del presente capítulo), ejercer el poder temporal y el druida no da ninguna orden; corresponde al rey conformar su decisión o su acción al consejo que recibe. Al contrario de Roma, que privilegió el poder a costa del sacerdocio, el mundo celta permaneció fiel a la regla tradicional de la primacía de la autoridad espiritual. Ésta es, por otro lado, la principal razón de su desaparición[155].

Las cualidades, los conocimientos y el saber que justifican el nombre del druida o del *file* están excelentemente subrayados en su conjunto por el relato *Compert Con Culaind* («La concepción de Cuchulainn»). Cuando el futuro héroe, el niño glorioso, nace por fin, se produce una gran discusión, casi una disputa, para saber quién tendrá la pesada y honorable responsabilidad de su educación. Todos los candidatos a preceptores enumeran sus títulos, ya sean druida, poeta, hospedero o guerrero. Finalmente todo el mundo se pone de acuerdo, siguiendo el juicio de Sencha, en que se recurrirá a todos y el catálogo de las competencias es un verdadero enunciado trifuncional:

> «"Llévate al muchacho contigo, oh, Finnchoem", dijo Conchobar a su hermana. "Ella no será quien en realidad lo eduque –dijo Sencha–, (sino) yo quien lo educará, pues soy fuerte, brillante, experto, suave...– Soy doctor, soy sabio, no soy olvidadizo. Me dirijo al rey delante del rey (?). Lo que dice pasa por mí. Yo juzgo los combates del rey delante de Conchobar.

155 Véase la conclusión de nuestra obra *La civilisation celtique* (1985, pp. 143-148). La obra de base es la de Ananda K. Coomaraswamy, *Spiritual Authority and Temporal Power in the Indian Theory of Government*, American Oriental Society, New Haven, 1942; traducción francesa aparecida bajo el título de *Autorité spirituelle et pouvoir temporel dans la perspective indienne du gouvernement*, Arché, Milán, 1985, 156 páginas.

* Trad. esp.: Dión de Prusa, *Discursos* III (trad. Gonzalo del Cerro Calderón), 1997, Madrid, Gredos, p. 240 [N. del T.]

Yo decido los juicios de los ultonianos y no los dejo insatisfechos. Nadie me supera como tutor, excepto Conchobar".

"¿Por qué no me lo llevo yo? –dijo Blai Briuga–, no estará mal alimentado y no lo desatenderé. Mis mensajeros han satisfecho todos los deseos de Conchobar. Yo convoco a todos los hombres de Irlanda. Yo los alimento durante diez días. Yo les doy motivo para ejercer su arte y su cólera. Yo los mantengo en su honor y en sus disputas de honor".

"Esto es impudicia –dijo Fergus–, ha escogido a un campeón para estar cerca de él y soy yo quien lo alimentará. Soy fuerte, soy sabio, soy embajador; nadie me supera ni en dignidad ni en riqueza; soy rudo en valor y con las armas. Yo soy quien actúa contra su propia bajeza. Soy digno de mi hijo adoptivo. Soy la protección contra todo mal. Intervengo en detrimento de todos los fuertes, intervengo para ayudar a todos los débiles".

"Aunque me escuche –dijo Amorgen–, ...? [...] Soy capaz de criar como a reyes a mis hijos adoptivos. Me alaban por mi dignidad, por mi valentía, por mi valor, por mi inteligencia, por mi fortuna, por mi edad, por mi elocuencia, por la belleza y la valentía de mis hijos. Aunque soy héroe, también soy poeta. Soy digno del favor del rey. Golpeo a todos los guerreros. No debo nada a nadie, excepto a Conchobar. No me uno a nadie, excepto al rey".

"No sucederá nada de eso –dijo Sencha–. Que Finnchoem se lleve al niño hasta que hayamos llegado a Emain. Morann decidirá al respecto, pero sólo cuando hayamos llegado". Así que fueron a Emain, y el muchacho estaba con Finnchoem. Morann decidió tras su llegada y dijo: "Lo confío a Conchobar, pues es pariente cercano de Finnchoem. Sencha le enseñará la palabra y la elocuencia. Blai Briuga será su tutor. Será hermano de leche de Conall Cernach. Su madre Finnchoem tiene dos senos".

"Todos lo instruirán por igual, guerreros, reyes, doctores; este niño será amigo de toda la sociedad. Igualmente este niño combatirá en todas vuestras contiendas; combatirá en vuestros vados y librará todas vuestras batallas". Así se hizo: Amorgen y Finnchoem lo llevaron y lo criaron en Dun Imbrith en la Llanura de Murthemne»[156].

Un corto pasaje del *Senchus Mor* ilustra la omnipotencia de los druidas irlandeses del periodo alto. En una explicación comentada de las modi-

156 *Compert Co Culaind* («La concepción de Cuchulainn»), versión II (manuscrito Egerton), a partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, «La concepción de Cuchulainn», *Ogam*, 1965, n.º 17, pp. 379-380, y ahora en Ch.-J- Guyon-

ficaciones realizadas tras la cristianización, relata brevemente las circunstancias en las que el rey del Ulster Conchobar retiró a los poetas, que usaban una jerga incomprensible, el privilegio exclusivo de fijar las leyes:

> «Hasta que llegó Patricio sólo se permitía hablar a tres personas en Irlanda: al cronista para relatar y narrar; al poeta para elogiar y satirizar; al juez para juzgar según los precedentes y hacer los comentarios. Pero, después de la llegada de Patricio, el ejercicio de cada una de estas elocuencias estaba sujeta al hombre de blanco lenguaje, el Evangelio.
>
> Desde los tiempos en los que Amorgen Glungel emitió el primer juicio de Irlanda, el derecho ha pertenecido a los poetas, hasta *El diálogo de los dos sabios* en Emain Macha entre Ferceirtne el poeta y Nede, hijo de Adna, hijo de Uther, a propósito del vestido de sabio que poseía Adna. El lenguaje que utilizaron los poetas en esta disputa era oscuro y el juicio que emitieron no les pareció claro a los nobles: "Estos hombres se guardan sus juicios y su ciencia para ellos mismos", dijeron los nobles. "Para empezar no entendemos lo que dicen". "Eso es evidente –dijo Conchobar–. Cada uno tendrá una parte a partir de ahora, pero la parte que les corresponda no se les retirará y cada uno tendrá la suya".
>
> Se retiró por tanto el derecho a los poetas y cada hombre de Irlanda asumió su parte de juicio tras ello, como hicieron los autores de los juicios siguientes...»[157].

Dión Crisóstomo, que escribía en la segunda mitad del siglo I de nuestra era, evoca un hecho desaparecido desde hace mucho, pero del que todavía se acordaba cierta tradición literaria, mientras que la Irlanda medieval evoca en presente las relaciones entre el druida y el rey. Aquí, en efecto, el pasado es mucho menos oscuro, se transmite sin intermediarios y la evocación de toda esta pseudohistoria mítica es mucho más precisa. La realeza celta vivió a la sombra y, por decirlo así, bajo la protección del sacerdocio druídico. La subordinación del poder temporal a la autoridad espiritual por sí misma es capaz de explicar, desde el punto de vista tradicional, las relaciones entre el druida y el rey: «El rey equilibra la sociedad humana mediante los impuestos o tributos que llegan

---

varc'h, *La Razzia des vaches de Cooley*, *op. cit.*, pp. 276-279.

157 *Ancient Laws of Ireland* I, p. 18. Esto recuerda el pasaje de Diodoro de Sicilia (V, 31) donde explica que a los celtas les gusta hablar mediante enigmas y emplean mucho la hipérbole.

hasta él y la generosidad que en contrapartida ofrece a sus súbditos. Imparte justicia, protege a los débiles, condena a los malvados y recompensa a los buenos. El rey malo es el que no hace regalos, no vela por la prosperidad y aumenta los impuestos. Se lo aparta de la clase guerrera mediante su iniciación, presidida por los druidas, y el color blanco de Nuada muestra claramente el simbolismo de su condición real. Pero, aunque proceda de la clase guerrera, no deja de seguir perteneciendo a ella y la representa ante la clase sacerdotal. Desempeña el papel de intermediario. Esto quiere decir que su importancia social viene de la subordinación espiritual y que la monarquía sólo existe gracias a su dependencia del sacerdocio. No puede subsistir sola. Por otro lado, debemos llamar la atención también sobre el nombre del rey en ítalo-celta, galo *rix* (irlandés *ri*, genitivo *rig*, galés y bretón antiguos *ri*), latín *rex*, que no sirve para designar por sí mismo una noción religiosa, sino únicamente la función reguladora vista desde el punto de vista social. Es decir, no comporta ningún principio religioso si el druida no está ahí para representarlo»[158].

Otra prueba de la superioridad del sacerdocio es la impotencia de la realeza para restringir la «solidaridad» druídica. El sacerdocio se confiere eternamente y, aun en el caso de falta grave, incluso de crimen, un druida sigue siendo lo que es. Sus colegas lo saben: cuando matan al druida Athirne y a toda su familia por haber satirizado y hecho morir a Luaine, la prometida del rey del Ulster Conchobar, porque le negaba sus favores, los *filid* del Ulster protestan y el propio hijo de Conchobar, Amorgen, canta:

> «Gran desolación, gran pena, la destrucción de Athirne el celebérrimo.
> La tumba de Athirne está aquí. No la cavéis vosotros, oh, poetas.
> Desdichado sea aquel que causó la destrucción del hombre, desdichado sea [aquel que cometió este asesinato.
> Tenía un venablo duro, con brillo eterno, que había hecho Cridenbel el [satirista.
> Tenía una espada para matar a un rey.

158 *Introduction générale à l'étude de la Tradition Celtique*, 1967, p. 54. Los druidas no aparecen en la sociedad gálata, pero puede ser porque nadie pensó en mencionarlos. Subsiste un rastro de la jerarquía en la observación de Filarco según la cual, en un banquete, nadie comenzaba a comer antes del rey (Libro VI, Ateneo IV, capítulo 24; Ch. & Th. Muller, *Fragmenta historicorum Graecorum* I, 336, fragmento 11).

Aquí haré su canto fúnebre, haré su lamento.
Colocaré aquí su piedra y haré su bella tumba»[159].

¡Y desdichado sea el rey que engaña al druida! Es lo que hace el propio hijo del druida Cathbad, el rey del Ulster Conchobar, para deshacerse del marido de la mujer que codicia:

«Conchobar llegó entonces al lugar donde estaba Cathbad el druida y dijo: "Oh, Cathbad, retén a los hijos de Uisnech y usa tu druidismo contra ellos, pues destruirán la provincia para siempre si escapan a la gente del Ulster a pesar de ellos esta vez. Doy mi palabra de que no seré un peligro para ellos". Cathbad se creyó estas palabras de Conchobar y fue a retener a los hijos de Uisnech. Les echó un encantamiento druídico y creó un mar con grandes olas a lo largo de la pradera en la que estaban. Los hombres del Ulster estaban sobre la tierra seca a dos pies detrás de ellos y era una pena que ese gran mar recubriese a los hijos de Uisnech. Noise puso a Deirdre sobre su espalda para impedir que se ahogase»[160].

Matan a los hijos de Uisnech a traición. Pero Conchobar no sacará ningún provecho:

«Después de esto, Deirdre se sentó sobre la estela y dio tres besos a Noise antes de que lo metiesen en la tumba. Cuchulainn partió a Dun Dealgan preocupado y triste y Cathbad el druida maldijo Emain Macha en venganza por esta mala acción. Dijo que ni Conchobar ni nadie de su raza poseería nunca más ese lugar por esta traición»[161].

E incendian Emain Macha, los garantes y partidarios de los hijos de Uisnech se exilian en Connaught con la reina Medb: durante dieciséis años arrasarán todas las noches el territorio del Ulster. La mentira y la traición son indicios del declive de un reino.

Pero todo eso, como los accidentes de la historia que son las guerras y las catástrofes, forma parte de los eventos míticos que suministran la

159 *Tochmarc Luaine* («La courtise de Luaine»), ed. Whitley Stokes, *Revue Celtique*, n.º 20, p. 284.

160 *Oided mac nUisnig* («La muerte de los hijos de Uisnech»), ed. Whitley Stokes, *Irische Texte* II, p. 43.

161 *Ibid.*, p. 149. La versión más antigua, contenida en el *Libro de Leinster*, el *Libro Amarillo de Lecan* y Egerton 1782, publicada en último lugar por Vernam Hull, *Longes mac nUislenn*, Nueva York, 1949, no contiene estos detalles.

materia de los grandes relatos, los que más sobrecogen la imaginación y se graban en la memoria. Sin embargo, no faltan los textos que evocan el carácter ordinario y cotidiano de las relaciones entre el druida y el rey. En este caso, la atmósfera es diferente, pues el buen funcionamiento de la sociedad humana y divina reclama la armonía y el respeto de los derechos y las prerrogativas. El druida olvida rara vez que está al servicio del rey. El rey lo sabe y lo utiliza con toda libertad. Citemos a este respecto un ejemplo entre mil: el episodio del rey Conchobar que, al volver de una expedición guerrera, orgulloso por su victoria, encarga, como si fuera un mecenas, un panegírico adecuado a su poeta oficial:

> «Conchobar se fue, con victoria y triunfo, hasta Emain Macha. Contó las noticias desde el principio hasta el final en Mugain y dijo a su poeta, Ferchertne, hijo de Garb, hijo de Fer Rossa Ruaid, hijo de Rudraige, que hiciese rápidamente un poema en memoria de estos eventos. Así pues, el poeta cantó el siguiente *laid* y su saber poético le mostró que este relato sería un desarrollo del Robo».

Y sigue el siguiente poema, cuya longitud no nos permite reproducirlo integralmente, treinta y nueve cuartetas, a veces oscuras, pero donde lo brillante rivaliza con lo enfático y lo laudatorio con lo profético:

> «La visión de Conchobar el justo,
> hijo de Cathbad, valiente, blanco y grande,
> el rey supremo del Ulster, viaje santo,
> .....
>
> Conchobar estaba allí una noche
> en el sueño –no era ligero–,
> y vio algo: una mujer que venía hacia él
> en dirección a él, cerca de su cama.
>
> Vestimenta púrpura con formas de oro,
> su equipamiento no era escaso:
> trenzas de seda en la cabeza
> rodeada de una alta diadema de oro.
>
> La mujer le dijo con gloria:
> "El indicio es bueno, oh, Conchobar.

Dignidad y fidelidad para ti,
por todos lados eres célebre"»[162].

En el caso de la Galia, en el primer siglo antes de nuestra era, se hace difícil hablar de la armoniosa cooperación entre el rey y el druida. César encontró el país en un estado de grave crisis, en un momento en el que por todos lados la aristocracia militar se alza abiertamente contra la monarquía y la hacía desaparecer, no dejando otra cosa que ruinas o recuerdos. Cuando la guerra de las Galias comienza, ya sólo se trata, en expresión de César, de una *potestas* regia frágil y fragmentada, de un poder confinado al ejercicio de una magistratura con una competencia, si no restringida, al menos limitada en el tiempo. La alusión más interesante, sin dejar de ser imprecisa, está en *Comentarios a la guerra de las Galias* (VII, 4) y se refiere a Celtilo, el padre de Vercingétorix. Presenta la huella de un sistema de realeza suprema «federal» y honorífica, análogo al que subsistió en Irlanda hasta la alta Edad Media:

> «En ese momento, y con esta misma idea, Vercingétorix, hijo de Celtilo, arverno, un joven extremadamente poderoso –cuyo padre había ostentado la primacía sobre toda la Galia y, precisamente por ansiar el trono, había muerto a manos del pueblo–, convoca a sus clientes y los enardece fácilmente»*.

Otra alusión (*Comentarios* VI, 31) narra el suicidio del rey de los eburones al final de una aventura sin esperanza:

> «Catuvolco, rey de la mitad de los eburones, que habían compartido los planes de Ambiorix, agotado ya por la edad y viéndose incapaz para afrontar las penalidades de la guerra o de la huida, se suicidó con tejo –que es muy abundante en la Galia y en Germania– después de lanzar contra aquél toda suerte de maldiciones por haber sido el instigador de aquella intriga»**.

Los eburones tenían pues dos reyes. ¿Se repartían el territorio a la manera de esos reyezuelos irlandeses que sólo reinaban sobre varios cantones? ¿O bien hay en César una imprecisión terminológica y esos dos

162 *Tochmarc Ferbe* («El cortejo de Ferb»), ed. E, Windisch, *Irische Texte* III, p. 518.

* Trad. esp.: *op. cit.*, p. 236 [N. del T.].

** Trad. esp.: *op. cit.*, p. 223 [N. del T.].

reyes se repartían, reinando en un mismo territorio, atribuciones diferentes? ¿O bien reinaban alternativamente durante un periodo determinado? La Irlanda mítica proporciona al menos un ejemplo de cada uno de los dos sistemas:

– En la leyenda de Macha la guerrera, tres reyes (y no dos) reinan por turnos de siete años en el Ulster: Dithorba, Aed Ruad y Cimbaeth. El buen funcionamiento de la rotación está asegurado por un tratado que garantizan siete druidas, siete poetas y siete jefes[163].

– En la leyenda de Mongan, dos reyes reinan al mismo tiempo en el Ulster y sus nombres son a la vez parecidos y opuestos: Fiacha Find, «el Blanco», y Fiacha Dub, «el Negro»[164].

No podemos evitar pensar, en el segundo caso, en una especialidad funcional de cada uno de los dos reyes. Pero Irlanda ha obliterado el arcaísmo del sistema.

El pueblo de los heduos, uno de los más poderosos de la Galia en la época de César, tenía una organización política un tanto diferente, al menos a primera vista:

> *Comentarios* I, 16: «convoca a sus líderes –tenía un buen número en el campamento– y, entre ellos, a Diviciaco y a Lisco, que ostentaba la magistratura suprema –los heduos le dan el nombre de *vergobreto*; se nombra por un año y tiene poder de vida y muerte sobre los suyos–»*.
>
> *Comentarios* VII, 32: «se presentaron ante él los principales de los heduos, en calidad de comisionados, rogándole que ayudase a su pueblo en unas circunstancias especialmente críticas: "Que la situación era muy grave debido a que, siendo su costumbre desde muy antiguo nombrar a un único magistrado y que éste ostentase el poder de un rey durante un año, dos eran los que ejercían la magistratura y cada uno de ellos decía haber sido elegido con arreglo a sus leyes»**.
>
> *Comentarios* VII, 33: «Dado que en virtud de las leyes de los heduos aquellos que ostentan la más alta magistratura tenían prohibido salir de su territorio, para que no diese la impresión de que hacía de menos a su derecho y sus leyes, decidió dirigirse él mismo al territorio de los heduos»***.

163 *Dindshenchas de Rennes*, ed. Whitley Stokes, *Revue Celtique*, n.º 16, pp. 279-283. Françoise le Roux & Christian-J. Guyonvarc'h, *La Souveraineté guerrière de l'Irlande*, p. 47.

164 *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 206-211.

* Trad. esp.: *op. cit.*, p. 55 [N. del T.].

** Trad. esp.: *op. cit.*, p. 255 [N. del T.].

*** Trad. esp.: *op. cit.*, p. 256 [N. del T.].

El equilibrio político-religioso entre el rey y el druida se rompe o, más bien, lo que viene a ser casi lo mismo, está organizado de otro modo. Primero se redujeron las atribuciones reales, luego, temiendo que fuesen demasiado amplias, se suprimió pura y sencillamente al rey para sustituirlo por un magistrado designado anualmente, como los cónsules romanos. Un hecho interesante es que el *vergobretus* –nombre de la función, que en ocasiones se tomó por el nombre del magistrado por la aceptación de una inútil corrección en una frase ambigua y descuidada de César[165]– comportaba la obligación de no salir del territorio, prohibición totalmente religiosa a la que el druida permanecía insensible. Pues, aunque sólo dispongamos de indicaciones parciales, tampoco tenemos indicios probatorios de que las formas de gobierno hayan sido muy variadas. Al contrario, un corto pasaje de Estrabón, que escribía en pasado, nos revela en su *Geografía* (IV, 4, 3) que:

> «La organización política era casi siempre aristocrática. Antiguamente elegían cada año a un jefe, y también un general que era designado por la tropa para dirigir la guerra. En la actualidad acatan habitualmente las órdenes de los romanos»*.

Éste es más o menos el esquema de César. El gobierno «temporal» se reparte entre un jefe civil (ἡγεμών) y un jefe militar (στρατηγός), lo que, aun siendo ligeramente distinto, también reproduce el reparto irlandés de la segunda función en dos niveles, real y no combatiente (Nuada) y militar o que gobierna la guerra (Ogma). César designa generalmente las funciones gubernamentales galas con los términos bastante vagos de *magistratus* y *principatus*. Pero retuvo algunos detalles precisos de la organización hedua: el magistrado investido de la autoridad civil, elegido por un año, provisto de extensos poderes (entre ellos el derecho de vida y muerte, *vita necisque*), está sometido a la prohibición draconiana de viajar fuera del territorio de la ciudad, y por tanto de combatir. Se asemeja al rey de Irlanda que, sin participar en la batalla para la que de todos modos es indispensable, también está sujeto a prohibiciones de

165 Françoise Le Roux, «À propos du Vergobretus gaulois, la regia potestas en Irlande et en Gaule», *Ogam*, 1959, n.º 11, pp. 66 y ss. De hecho el nombre de la función es también el del magistrado.

* Trad. esp.: *op. cit.*, p. 180 [N. del T.].

desplazamiento[166]. La posición del druida permanece intacta mientras el titular de la magistratura suprema hace pensar en el cónsul de la república romana. Pero su orientación es inversa a la de la organización romana, en la que las prohibiciones afectan al *flamen* y no a los cónsules herederos del poder del *rex*. Además, Roma escindió la autoridad espiritual en los dos sacerdocios del *flamen* y el *pontifex*.

La caída de la monarquía y la hostilidad que los galos sienten hacia ella son, por consiguiente, un primer signo de ruptura del equilibrio y de decadencia. Sin la intervención romana, el estado de cosas descrito por César podría haberse generalizado y haber durado cierto tiempo. Pero es poco probable que, en la Galia de los tiempos de la conquista, los druidas hayan buscado ellos mismos corregir las consecuencias de un grave desequilibrio. Y esto es también un signo de decadencia. Cuando César escribe que:

> «pues lo cierto es que al pueblo se le considera casi esclavo: por sí mismo no se atreve nada, ni se le tiene en cuenta a la hora de tomar decisiones. La mayoría, agobiados por las deudas, por los impuestos excesivos o por los ultrajes de los poderosos, se entregan como esclavos. Sobre ellos tienen los nobles los mismos derechos que los dueños de sus siervos»*,

quizá atribuye a causas recientes y contingentes un estado de la sociedad que debía ser ya antiguo.

César no parece tampoco haber comprendido bien la actitud de los druidas galos con respecto a lo que él denomina acertadamente la *regia potestas*, especulación doctrinal que, por lo demás, apenas debía interesar a un general preocupado por los problemas políticos y militares inmediatos y complejos. A decir verdad, ni en la Galia ni en Irlanda, los druidas, aunque ejercen sobre ella su control, nunca se atribuyen la función real. Sólo podemos citar un número bastante reducido de «reyes-druidas» o «druidas-reyes»[167]. El druida se encuentra en la

166 C. Jullian (*Histoire de la Gaule* II, pp. 47-48) no comprendió las razones religiosas de esta prohibición, pues ve en ellas desdichadamente una de las «numerosas precauciones» tomadas por la ciudad gala contra la eventual ambición del titular de la magistratura.

* Trad. esp.: *op. cit.*, p. 211 [N. del T.].

167 Se trata de una trampa del vocabulario irlandés que ha causado muchas víctimas: el empleo de la palabra *ri* «rey» como elemento superlativo prefijado. Los léxicos ignoran generalmente este tipo de formación, bastante rara. La misma desventura puede suceder con la palabra *drui* «druida» prefijada a un nombre de artesano:

cumbre de la jerarquía y también más allá de las distinciones, sin dejar por ello de respetar escrupulosamente las jerarquías espirituales que establece o de las que depende. Insistamos una vez más en que son las del saber y el conocimiento. Una vez designado, elegido bajo el control de los druidas, el rey se convierte en un superior, no de los druidas, sino de los hombres, y los druidas lo aconsejan en su condición de representantes del poderío divino. El druida habla antes que el rey, por su calidad, pero está obligado a dar al rey consejo y predicción, la fórmula jurídica o mágica que no le puede negar. Es por consiguiente erróneo pensar, como D'Arbois de Jubainville, en «una especie de prelación honorífica sobre el rey»[168]. La palabra «prelación» está desprovista de todo significado en el contexto de las relaciones entre el rey y el druida. Esto es lo que explica que los santos obispos o abades sucesores de Patricio hayan ocupado sin ninguna dificultad el lugar de los druidas tras la cristianización, pero sin cumplir sus funciones.

Sus consecuencias sobrepasan nuestro objetivo, pero si, en el plano humano, el druida se hubiese considerado superior al rey, hubiese ocupado su lugar y sus sucesores eclesiásticos lo hubiesen conservado. Debemos suponer que la organización política de la Irlanda cristiana hubiese sido completamente distinta, más teocrática que militar. Ahora bien, no encontramos ninguna huella de absorción o intento de absorción de la clase guerrera por la clase sacerdotal análoga a la «brahmanización» de los *kshatriyas* hindúes.

El rey es elegido por sus pares guerreros, amigos y enemigos, y los druidas velan ante todo por la regularidad, la conformidad y la legitimidad de las candidaturas y la elección. Así, el relato *Serglige Con Culaind* («La enfermedad de Cuchulainn») muestra a cuatro provincias de Irlanda poniendo fin a una guerra con la elección como rey supremo de un hombre de la quinta, el Ulster, contra la que sin embargo se habían coaligado:

> «Hubo en aquellos tiempos una reunión para saber si podían encontrar a alguien a quien pudiesen nombrar rey supremo. Pues les resultaba

druigoba no significa «druida-herrero», sino que designa a un herrero con gran experiencia, esto es, con un gran saber en su oficio. Son sutilidades a las que los irlandeses medievales estaban habituados. Cf. Kim McCone, «Hounds, heroes and hospitallers in Early Irish Myth and Story», *Ériu*, 1984, n.º 35, p. 6, nota 19 (quien refuta la ideología de las tres funciones sin comprenderla).

168 *Les Celtes et les langues celtiques*, p. 194.

> desagradable que la colina de la soberanía y la supremacía de Irlanda, esto es, Tara, no estuviese bajo el poder de un rey... He aquí los reyes que asistieron a esta reunión: Medb y Ailill, Cu Roi y Tigernach Tetbannach, hijo de Lechte, y Find, hijo de Ross. No pidieron consejo al rey de los ultonianos porque se habían aliado contra el Ulster, pero organizaron el festín del toro para saber a quién otorgarían la realeza.
>
> El festín del toro se hacía así: se mataba un toro blanco. Un hombre debía atiborrarse de carne y caldo y dormirse mientras cuatro druidas cantaban sobre él una palabra de verdad. Entonces veía en sueños al hombre que debía elevarse a la realeza, su apariencia, su carácter, su atuendo y el trabajo al que se dedicaba. Cuando el hombre se despertó de su sueño, contó a los reyes que había visto a un joven guerrero noble y fuerte, con dos cintos rojos, al lado del lecho de un hombre enfermo en Emain Macha»[169].

El hombre enfermo es Cuchulainn y el joven guerrero noble y fuerte es su hijo adoptivo, Lugaid.

Existe un ejemplo aún más claro de la influencia del druida y del peso de su opinión en la elección del nuevo rey. Cuando, tras la muerte de Conchobar, los ultonianos buscan un rey, el druida Genann Gruaidhsolus («el de la mejilla brillante»), hijo de Cathbad, impone la decisión final:

> «Genann Gruaidhsolus, hijo de Cathbad, dijo: "Sé quién es ahora el candidato-rey de Irlanda, Cormac Conloingas, hijo de Conchobar, el noble joven de Irlanda. Tiene todos los dones de la forma y del valor, de la hospitalidad y de la verdad, etc. Conchobar, esperando la muerte, le ordenó adueñarse de la monarquía, pues era su hijo mayor. Es el hijo adoptivo de Fergus, quien nunca cometió ninguna exacción contra nosotros mientras estuvo con Cormac".
>
> Y los ultonianos estuvieron de acuerdo con el discurso de Genann»[170].

Los druidas no son quienes eligen al rey, pero, por un lado, tienen la responsabilidad de las ceremonias religiosas que marcan la elección y, por otro, influyen en la elección o la determinan. A todas luces, esta

169 A partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, «La maladie de Cuchulainn», *Ogam*, n.º 10, p. 294.

170 *Bruiden Da Chocae* («El albergue Da Chocae»), ed. Whitley Stokes, *Revue Celtique*, n.º 21, p. 150.

breve fórmula resume correctamente su función política en las sociedades celtas del periodo alto. Más tarde, en la época cristiana, atestiguada por el *Senchus Mor*, la ley irlandesa en principio plantea explícitamente la responsabilidad común del *file* y el rey, conjuntamente con la del obispo (sucesor del druida) y la del jefe militar en el ejercicio de sus funciones. Es una prueba suplementaria de la solidez y la minuciosidad de la organización jurídica y constitucional directamente heredada de una tradición arcaica:

> «Hay siete pruebas que atestiguan la mentira de todo rey: desplazar un sínodo fuera de su sede, estar sin verdad y sin ley en la ilegalidad, a menos que las solicitudes de las partes no sobrepasen el derecho; la derrota en la batalla, la hambruna durante su reinado, vacas secas, frutos arruinados, carestía de grano. Son los siete cirios encendidos que atestiguan la mentira de todo rey»[171].

La sanción legal es la misma:

> «Hay cuatro dignatarios de cantón que pueden ser degradados: un rey de juicio falso, un obispo escandaloso, un poeta fraudulento y un jefe que no cumple sus funciones. A ellos no se les otorga ninguna compensación»[172].

Esto no evita que en el primer siglo de la cristianización la balanza, hasta entonces bien equilibrada entre el rey y el druida, se inclinase pesadamente en favor de los druidas convertidos que son los *filid*. Es necesario todo el poder de Dios, el afecto fraternal y la piadosa e inteligente astucia de un santo para atenuar la gravedad del aprieto de un rey de Connaught:

> «Una vez el viejo *file* Senchan, gran doctor de Irlanda, llegó con su pesada compañía a la residencia de Guaire, hijo de Colmain, rey de Connaught. He aquí su número: nueve hombres de cada arte, ciento cincuenta poetas, ciento cincuenta estudiantes. Cada uno de ellos tenía dos mujeres, un servidor y un galgo, como dice el poeta:
>
> Ciento cincuenta poetas que no son cortesanos; ciento cincuenta estudiantes; dos mujeres, un servidor y un perro con cada hombre,
>
> Es lo que Guaire alimenta en una sola casa.

171 *Ancient Laws of Ireland* IV, p. 52.
172 *Ibid.*, I, p. 54.

Guaire construyó un gran palacio para ellos en Durlus, donde los sirvieron y se ocuparon de ellos durante un año y cuatro meses, tal como dijo el propio Senchan cuando dejó a Guaire:

"Te dejo, oh, Guaire el Puro. Te otorgamos nuestra bendición.
Un año y cuatro meses, es el tiempo que hemos pasado contigo, oh, rey [supremo".

Guaire tuvo que procurarles todo lo que deseaban durante todo este tiempo o sufrir la sátira de toda la tropa. Y aunque fuese difícil obtener todo lo que deseaban, tal como se lee en el libro que se llama de la Pesada Compañía. Guaire encontró todo por la gracia de Dios y los milagros de su generosidad. Marban, porquero de Guaire, que era también su hermano, y que vivía en una gran santidad, llegó entonces ante la pesada compañía para reprocharles su mendacidad, su injusticia y su grosería. Pues deploraba sus juicios inicuos contra Guaire, la gente de Connaught y los clanes libres de Irlanda en general. Marban invocó la reprobación y la maldición de Dios todopoderoso sobre ellos si emitían un juicio falso contra cualquier persona en Irlanda hasta que le contasen las historias del robo del ganado de Cooley»[173].

Y los *filid* se van a través de Irlanda, sin encontrar nada que contar durante más de un año, con el gran alivio del buen rey cuyos bienes y paciencia habían puesto a prueba rudamente.

La paciencia, la generosidad y la bondad de Guaire son virtudes cristianas y ya no regias o druídicas. Con respecto a tales virtudes, los *filid*, odiosos por sus exigencias y su grosería, perdieron el prestigio, así como la autoridad espiritual de su clase, y se opusieron al rey y a su hermano. Este último los venció, no por su saber o su magia, sino por su santidad. Sin embargo, las exigencias exageradas de la Pesada Compañía no marcan la decadencia de la clase sacerdotal –Irlanda ya había conocido otros malos druidas y otros malos *filid*–, sino la oposición entre el rey y el druida, prueba del declive y confirmación de la ruina[174].

173 *Betha Collumb Chille* («La vida de san Columbano»), ed. Andrew Kelleher, *Zeitschrift für Celtische Philologie*, n.º 9, pp. 242-244.

174 Así, este texto privilegia, tardíamente pero de una forma muy característica, el poder temporal a costa de la autoridad espiritual. Una de las postreras consecuencias de la cristianización será la anulación del simbolismo zoomorfo y léxico del druida y del rey. Pero tal era la fuerza de este último, que sobrevivió casi intacto en el vocabulario y los usos onomásticos de los celtas. La frecuencia de las palabras *art* «oso» (y «piedra») en irlandés y *arth* en galés se manifiesta esencialmente en

5. Los tres «pecados» del druida

Sabemos en qué consisten los «pecados» del guerrero. Un héroe, humano o divino, necesariamente mítico, comete, lo más a menudo al final de su vida –y por tanto de sus hazañas–, tres faltas graves contrarias a las reglas o la deontología de su oficio y que se refieren a toda la sociedad, porque se reparten entre los tres niveles funcionales de la ideología tripartita[175].

Por eso, no es imposible que algún día encontremos a un especialista celta de la guerra, dios o héroe, culpable de las tres faltas fatídicas que jalonan su existencia o le ponen fin. Pero el homólogo celta de Hércules, Cuchulainn, muere de pie, frente al enemigo, sin que nada venga a mermar su gloria terrestre. Por otro lado, los esquemas trifuncionales, cuando existen en Irlanda, pasan a menudo desapercibidos porque aparecen en contextos donde no se los espera. Además, al druida, como al guerrero, no se lo sorprende con facilidad en el flagrante delito de

antropónimos ligados a la condición real, nombres de príncipes o de reyes, siendo el primero y el más importante portador del nombre Art, hijo de Con Cetchathach («el de las Cien Batallas») y padre del gran rey juez Cormac. El equivalente galés, o más bien británico, es mucho más célebre pues se trata de Arturo, con la salvedad de que las relaciones de derivación del galés *arth* «oso» y del nombre de *Arthur* no están definitivamente aclaradas (se ha asociado *Arthur* al nombre latino de una *gens Artoria*, lo que parece incompatible con el simbolismo celta). La raíz *arto-* o *artio-*, por último, está atestada en celta continental de la antigüedad con tanta frecuencia, que su significado y empleo metafóricos no suscitan ninguna duda. Otro nombre celta del oso es *matu-*, atestado tanto en las islas como en el continente. Un druida irlandés se llama *Mathgen* (**matu-genos* «nacido del oso»), lo que indica un origen guerrero, pues el oso está considerado un guerrero real. Pero el principal personaje es el rey Math del *Mabinogi de Math, hijo de Mathonwy*. En cuanto al jabalí (irlandés *torch*, galés *twrch*, bretón *tourc'h*), es un símbolo sacerdotal puro, concretizado principalmente en la caza del *Twrch Trwyth* o jabalí blanco, dirigida por el rey Arturo según el Mabinogi galés de Kulhwch y Olwen. El jabalí lleva en sus cerdas una parte de los talismanes maravillosos necesarios para el matrimonio de Kulhwch y Olwen. En la Galia la condición sacerdotal se manifiesta en las enseñas militares, aunque el jabalí no es militar (véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXIX. 134. La "pierre", l'"ours" et le "roi", gaulois Artos, irlandais Art, gallois arth, bretón arzh. Le nom du roi Arthur», *Celticum*, 1967, n.º 16, pp. 215-238). Si César puede en última instancia simbolizar la loba romana, Vercingétorix no tiene nada que ver con el jabalí druídico. Sólo podría haber sido un «oso» o un «toro (bravo)».

175 Georges Dumézil, *Heur et malheur du guerrier*, 1985, segunda parte «Les trois péchés du guerrier», pp. 71-131. Trad. esp. citada *supra*, nota 132.

incumplimiento de una regla de su clase, pues el druida ignorante o el guerrero cobarde apenas tienen sitio en la sociedad irlandesa.

No obstante, tenemos a un druida, y no un guerrero, que termina trágicamente sus días. Es mítico, por supuesto, pero no importa, pues es característico de la interpretación celta de la Soberanía que su falta capital, triple por lo demás, no sea ni la desmesura del orgullo ni la ignorancia, ni siquiera la sed o el apetito de poder[176], sino el hecho de apropiarse del trono.

Por lo que sabemos, este ejemplo es único. Se encuentra en el viejo e irremplazable *Glosario de Cormac*, versión del Codex B de W. Stokes *(Libro Amarillo de Lecan)* con toda la precisión y la concisión deseables:

> «Caier había adoptado a Nede, hijo de su hermano Adnae, porque no tenía hijos. Pero los pensamientos de la mujer de Caier se fijaron en Nede y le dio una manzana de plata por su amistad. Nede no consintió a lo que ella pedía. Le prometió entonces la monarquía después de Caier si quería venir a ella. "¿Cómo podría yo suceder al rey?", dijo. "No es difícil –dijo la mujer–, haz una sátira contra él, sufrirá una tara y un hombre afectado por una tara no puede seguir siendo rey". "Me resulta difícil hacer esto. Caier no me dará nunca la ocasión negándome algo, pues no hay nada en el mundo que no me dé". "Sé un objeto –dijo la mujer–, que no te regalará: un puñal que le han traído de Escocia. No te lo dejará porque tiene prohibido separarse de él".
>
> Nede pidió el puñal a Caier. "Desgraciado de mí –dijo Caier–, tengo prohibido separarme de él". Nede hizo entonces un *glam dicinn* contra él y tres granos le crecieron en las mejillas. He aquí la sátira:
>
> "Mal, muerte, corta vida a Caier,
> que las espadas de combate hieran a Caier...
> Caier bajo tierra, bajo las paredes, bajo las piedras...".
>
> A la mañana siguiente, Caier fue a la fuente. Se llevó la mano al rostro y encontró los tres granos causados por la sátira: Vergüenza, Mancilla o Fealdad, rojo, verde y blanco. Para que nadie viese su decaimiento, huyó a Dun Cermnai, refugiándose con Cacher, hijo de Etarscele.
>
> Nede se apropió de la monarquía de Connaught después de Caier y fue rey durante un año... Nede entró en carro en la fortaleza (donde se había

176 Hemos estudiado detalladamente, en los *Textes mythologiques irlandais* I/2, capítulo IV, «Tara et l'Irlande royale», pp. 127-129, la disputa, única también, entre el druida que ignora y el rey que contradice al druida.

refugiado el rey Caier) y los perros siguieron el rastro de Caier hasta la piedra que estaba detrás de la fortaleza. Caier murió de vergüenza al ver a Nede y en ese momento la roca estalló y ardió. Un fragmento de roca saltó al ojo de Nede y le entró en la cabeza...»[177].

Este *file* (o druida) comete sucesivamente tres faltas graves:

1. En el plano de la primera función sacerdotal:

Pronuncia una sátira injusta y, así, abusa de su sacerdocio al reclamar al rey un puñal que éste no puede darle sin violar un interdicto. La sátira es mala porque condena a un hombre inocente y justo.

2. En el plano de la segunda función guerrera (y regia):

Usurpa la monarquía y esta usurpación se ve agravada, en el relato, por la utilización del carro del rey, la persecución y la muerte del rey: debilitado físicamente por las úlceras, Caier muere de vergüenza al ver a Nede. El druida se ha apropiado indebidamente, arteramente, del poder temporal.

3. En el plano de la tercera función, en lo que tiene más de incompatible con la esencia del sacerdocio, la voluptuosidad física:

Comete adulterio al ceder a la tentación femenina y, por si fuera poco, aceptar convertirse en cómplice de una esposa culpable. No sólo usurpa la monarquía, sino que también viola la pureza del matrimonio real. La usurpación destruye la Soberanía en lo que tiene de más digno y necesario.

La historia no nos dice nada de la suerte de la mujer, pero el castigo del druida es simbólicamente ejemplar:

- muere por una esquirla de la roca que le salta y «arde» para castigarlo por la muerte del rey al que ha satirizado injustamente;
- el fragmento de piedra que le entra en la cabeza lo hace por el ojo, órgano de la vista y también, en un druida, de la videncia: no supo predecir su propia muerte.

Los furúnculos son tres: Vergüenza, Mancilla y Fealdad *(on ocus anim ocus easbaidh)* y tienen color, rojo, verde y blanco *(dearg ocus glas ocus ban)*, pero es dudoso que estos elementos triples tengan un valor trifuncional, al menos en la comprensión irlandesa de los hechos.

177 Ed. Whitley Stokes, *Three Irish Glossaries*, Londres, 1862, pp. Xxxvi-xxxviii; Kuno Meyer, «Sanas Cormaic, an Old Irish Glossary», Anecdota from Irish Manuscripts IV, Halle-Dublín, 1912, pp. 58-60.

JERARQUÍAS DE LA MONARQUÍA IRLANDESA

rey supremo de Irlanda residente en Tara
provincia de Meath (*Mide* «centro»)

cuatro reyes de provincias «periféricas»:
Ulster,
Connaught,
Munster,
Leinster.

En cada provincia un número variable
de reyes de cantones *(tuatha)*.

Hay posibilidad de:

- bipartición por reparto territorial del dominio real (Ulster, Irlanda mítica: Norte y Sur);
- tripartición por rotación temporal (tres reyes durante siete años cada uno).

CUADRO QUE RESUME LAS RESPECTIVAS CUALIDADES DEL DRUIDA Y DEL REY

EL DRUIDA	EL REY
– Se convierte en sacerdote al término de una larguísima iniciación. Es el intermediario entre los dioses y los hombres (guerreros y artesanos) representados por el rey.	– Se designa mediante elección entre los guerreros bajo el control de los druidas. Es el intermediario entre los druidas y el resto de la sociedad. Es el igual del druida (por su elección) siendo inferior a él.
– Ostenta la autoridad espiritual y, como tal: – administra lo sagrado, – es el único responsable del saber, del conocimiento, de todas las especulaciones y actividades intelectuales y religiosas (sacrificios, magia, medicina, derecho, predicción, adivinación, genealogía, etc.).	– Ejerce el poder temporal: – administración de la sociedad: – justicia (el druida fija la ley), – mantenimiento del equilibrio y de la coherencia social, – garantía de la prosperidad y la integridad territorial del reino.
– Orienta y aconseja. A veces vincula con una conminación o un interdicto.	– Actúa después de haber escuchado el consejo o la opinión del druida. La palabra del rey hace efectivas las intenciones del druida.
– El druida habla antes que el rey.	
– No está sometido a ningún tipo de obligación o interdicción.	– Está sometido a interdictos, sobre todo geográficos (prohibición de dejar el territorio).
– Debe estar exento de toda tara y de todo defecto físico o intelectual.	– Debe estar exento de toda tara física o intelectual.

Nota adicional

Siguiendo un viejísimo principio indoeuropeo, la autoridad espiritual y el poder temporal constituyen lo que se ha dado en llamar la Soberanía, expresada y simbolizada en la India védica por la pareja divina Mitra-Varuna. Ahora bien, huelga decir que la realeza es de esencia femenina con respecto al sacerdocio y de esencia masculina con respecto a la clase guerrera (de la que sale el rey) (A. K. Coomaraswamy, «Autorité Spirituelle et Pouvoir Temporel», *op. cit.*, pássim). Esto explica, por un lado, por qué las divinidades guerreras de los celtas son diosas (véase nuestra obra *La Souveraineté guerrière de l'Irlande*, *op. cit.*, pássim) y, por otro lado, por qué el matrimonio del druida no es una obligación como el del rey. Esto explica también las relaciones a veces privilegiadas entre los reyes o los héroes con las mujeres del *sid*, comparables a las de los héroes con las valquirias en el *Valhalla* germánico, o a las de los *kshatriyas* con las *apsaras* en la India védica. Y como el joven que todavía no ha combatido es femenino con respecto al guerrero de más edad, por fin tenemos la explicación tradicional de los «Kameradschaften» o, para decirlo con más claridad, de la homosexualidad masculina que, desde los primeros historiadores griegos, tan a menudo se les ha reprochado a los galos. De hecho, se trata de un desenlace panindoeuropeo, real y superficial en sus consecuencias prácticas, y que a nuestra época le cuesta mucho comprender desde este punto de vista (véase el libro de Bernard Sergent, *L'homosexualité dans la mythologie grecque*, París, 1984 [trad. esp.: ed. Alta Fulla, Barcelona, 1986]).

De las consideraciones precedentes se desprende que el «cometido» de los druidas abarcaba los aspectos esenciales del culto y de los ritos. Nos gustaría describir en detalle, y de forma objetiva y sistemática, las diversas técnicas de las que eran depositarios. Desgraciadamente, no podemos hacerlo directamente, pues el mundo céltico, por las razones que trataremos de determinar más adelante, no ha dejado nada comparable a los *brâhmanas* de la India, ni siquiera a los *Fastos* de Ovidio. Pero, para nuestro propósito, que es estudiar el «tipo» del druida tal y como lo concebían y deseaban los celtas, los relatos legendarios colman en gran parte esa laguna. Qué duda cabe de que muchas operaciones, sobre todo mágicas, atribuidas a los druidas en tales relatos no se corresponden con la estricta realidad, pero, seguramente, las deformaciones fueron realizadas a partir de ésta, del mismo modo que las capacidades de muchos santos de la hagiografía irlandesa han de ser analizadas a partir de las concepciones «druídicas». Por lo tanto, revisaremos los modos de acción y los poderes de los druidas como Cathbad y Mog Ruith. La única dificultad será el sacrificio, pues apenas estamos comenzando a discernir unos pocos rasgos de sus técnicas y ritos. En el capítulo II (páginas 106-121) hemos dicho todo cuanto había que decir sobre su necesidad y su justificación doctrinal inmediatas.

Queremos advertir también que lo que sigue no es de ningún modo un repertorio exhaustivo ni, mucho menos, un manual de magia céltica. Lo que intentamos es clasificar en la medida de lo posible unos hechos que, por la naturaleza de los relatos, a menudo aparecen como heteró-

clitos o, precisamente, inclasificables. Al margen de que la comprensión profunda de unas operaciones mágicas descritas a veces de forma incompleta y superficial no está al alcance de cualquiera, conviene abstenerse, en un primer momento, de buscar explicaciones externas a la estructura indoeuropea primitiva a través de la comparación de hechos o capacidades mágicas arbitrariamente separadas de su contexto. Un hecho mágico –lógicamente, los hay– común al druidismo y al chamanismo no basta para probar la influencia del segundo sobre el primero.

Este capítulo es muy importante, porque el volumen de documentos es enorme y porque la mayoría de ellos tienen un interés real. Aquí nada es banal. Pero el lector no debe perder de vista en ningún momento el hecho de que la magia sólo tiene valor tradicional y religioso en la medida en que se integra en un conocimiento y una técnica ritual significativos. En ningún momento debe ni puede ser interpretada como un conjunto de técnicas o saberes, empíricos o no, que proporcionan a un individuo no cualificado un medio cualquiera de coerción sobre el resto de la sociedad. Nos referimos a la magia en tanto que parte de la Tradición, no a la de Borrás.

1. El «bautismo» druídico y los interdictos. Presagio y adivinación

1.1. El «bautismo» y la nominación

Los druidas, que, como hemos visto, se ocupan de la muerte, también intervienen al principio de la existencia. En Irlanda «bautizan» y eligen el nombre a partir de una particularidad o de una circunstancia notable. Fue así como Cuchulainn, antes llamado Sétanta, recibió su nombre definitivo del druida Cathbad. Tras haber matado al perro de presa del herrero Culann, él mismo pronunció una sentencia tan justa que el rey Conchobar y su druida quedaron maravillados:

> «"¿Qué juicio emitirás sobre esto, muchacho?", dijo Conchobar. "Si existe en Irlanda un cachorro de la misma raza, lo criaré hasta que sea tan capaz como su padre. Mientras, yo mismo seré el perro que protegerá los rebaños, los bienes y la tierra de Culann". "Es un juicio justo, muchacho", dijo Conchobar. "En verdad –dijo Cathbad–, nosotros no hubiéramos pronunciado uno mejor. ¿Por qué no te llamamos Cuchulainn (Perro de Culann)?". "No –dijo el joven–, prefiero mi nombre, Sétanta, hijo de

Sualtam". "No digas eso, muchacho –dijo Cathbad–, pues, en cuanto oigan ese nombre, los hombres de Irlanda y Escocia no harán otra cosa que hablar de él". "Cualquiera que sea mi nombre, será bueno para mí", dijo. Y, a partir de aquel momento, se quedó con este nombre célebre, Cuchulainn, porque había matado al perro de Culann»[1].

El «bautismo» del rey Conchobar es aún más interesante:

«Fue entonces cuando nació el niño, con un gusano en cada mano, y fue con la espalda sobre los talones (es decir, en posición fetal) hasta el río que lleva por nombre Conchobar. El río le pasó por la espalda. Cathbad lo cogió, lo colocó en su regazo y le dio el nombre del río, Conchobar, hijo de Fachtna. Luego, dio gracias por él y profetizó su futuro...»[2].

Este fragmento hace pensar, con el nombre de un druida por añadidura, en la costumbre de los antiguos celtas continentales (y de los germanos), de sumergir a sus hijos nada más nacer en las aguas del Rin. Los griegos no parecen haberla comprendido y algunos han visto en ella un medio a través del cual el padre, según que el neonato sobreviviese o no, comprobaba la fidelidad conyugal de la madre. La explicación más simple la encontramos en Aristóteles, *Política,* VII, 2,5:

«Muchos pueblos bárbaros tienen la costumbre, ya sea de sumergir a los niños nada más nacer en el agua fría de un río, ya de cubrirlos con poca ropa; y esto es lo que se practica entre los celtas»[3].

Pero el hecho de dar nombre a un recién nacido o a un niño no constituye, en sí mismo, una ceremonia ritual. Y la atribución de un nombre no viene indefectiblemente acompañada, al menos en los textos, de un bautismo en el sentido preciso de la palabra, con inmersión y lustración en las aguas de un río. Un signo podía bastar. En efecto,

1 A partir de la trad. de Christian-J. Guyonvarc'h de *Les exploits d'enfance de Cuchulainn (Las hazañas infantiles de Cuchulainn)*, en *Ogam* 11, 1959, pp. 214-215. Ahora en Ch.-J. Guyonvarc'h, *La Razzia des vaches de Cooley, op. cit.*, pp. 85-102 (trad. al gallego de Manuel Alberro, *Táin Bó Cuailnge (A Razzia de Gando de Cuailnge)*, Toxosoutos, Noia, 2005).

2 A partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h de *La naissance de Conchobar (El nacimiento de Conchobar)* en *Ogam* 12, 1960, p. 240. El «bautismo» comprende varias fases: la lustración, la toma, la nominación y el reconocimiento de paternidad cuando Cäthbad coloca al niño en su regazo. El gusano en cada mano es otra cosa.

3 Según Propercio, IX, 10, 41, el galo Viridomaros era conocido como el «hijo del Rin».

cuando, al comienzo del relato de *El exilio de los hijos de Uisnech*, los ultonianos se reúnen en la casa de Fedlimid, la mujer de este último está embarazada. Cuando el bebé emite un agudo grito desde el seno de la madre, el druida Cathbad profetiza que será una niña de extraordinaria belleza, con la piel de nieve, el cabello rubio, magníficos ojos azules, mejillas púrpura, dientes sin defectos, labios rojos como el cuero parto. El druida le da nombre antes de su nacimiento y añade que los ultonianos lucharán entre sí por aquel tesoro:

> «Cathbad puso luego la mano sobre el vientre de la mujer y el bebé se agitó bajo su mano. "En verdad –dijo–, será una niña. Deirdriu será su nombre y vivirá rodeada de maldad"»[4].

Tal vez haya algún rastro de las lustraciones druídicas cuando por ejemplo un rey «fue bautizado en las aguas druídicas y le otorgaron el nombre de Ailill»[5]. En realidad, no sabemos nada con seguridad. El narrador del *Mabinogi de Pwyll* no se compromete al relatar el bautismo de

4 Ed. Vernam Hull, *Longes mac n-Uislenn. The Exile of the Sons of Uisliu*, Nueva York, 1949, pp. 43-44. D'Arbois de Jubainville ha emitido la siguiente opinión en una recensión en *Revue Celtique* 19, p. 90: «En cuanto al bautismo druídico en los tiempos anteriores al cristianismo, es sin duda un producto de la imaginación de los narradores que, testigos cotidianos del bautismo cristiano, transportaron una imitación a los tiempos paganos». Es más que probable, en efecto, que lo que llamamos «bautismo» druídico siguiendo a los transcriptores irlandeses no tuviese nada en común, ni en su principio ni en su finalidad ni en su ritual, con el bautismo cristiano. La palabra no es más que una analogía o una aproximación, pues ignoramos hasta el término que usaron los druidas. No obstante, los transcriptores no inventaron nada, pues la insistencia con la que levantan acta de la ceremonia constituye un indicio: una lustración y/o una nominación marcaban el comienzo de la existencia de un ser humano. Y el nombre no se elegía al azar. En el caso de Dredriu es difícil pensar que el gesto del druida sea ceremonial, pero es el punto de partida de una predicción de la que toma su nombre el bebé. Retengamos, como conslusión, que es imposible hacer uso de la expresión «bautismo pagano» cuando el contexto no es mitológico. Lo contrario sería reducirlo todo a la norma cristiana. El traductor irlandés de los relatos de viaje de John Maundeville, Fingin O'Mahony, que escribía en 1475, designó así la circuncisión de los israelitas y los árabes: «Isaac era hijo de Abraham, y ocho días después de su nacimiento le bautizaron por el rito pagano. Ismael, hijo de Abraham, que había cumplido catorce años, fue bautizado el mismo día. Siguiendo a Isaac, los judíos bautizan a sus hijos por el rito pagano al octavo día y, siguiendo a Ismael, los sarracenos lo hacen a los catorce años», ed. Whitley Stokes, «The Gaelic Maundeville», en *Zeitschrift für Celtische Philologie* II, pp. 52-54.

5 Tochmarc Monera, ed. O'Curry, a partir del *Cath Maighe Leana*, p. 165; cf. Whitley Stokes, *Irische Texte* III, p. 423 y *The Voyage of the Hui Corra*, en *Revue Celtique* 14, p. 29.

Pryderi: «bautizaron al niño mediante el rito que utilizaban entonces»[6]. De todas maneras, el «bautismo» celta lleva un nombre latino en todas las lenguas neocélticas: irlandés, *basisteadh,* galés, *bedydd,* bretón, *badez(iant).* No obstante, ciertas peripecias del *Mabinogi de Math,* como cuando Arianrhod se niega a que su joven hijo Llew tenga un nombre[7], parecen indicar que el hecho de nominar tenía una importancia capital: el que no tiene nombre no existe y nunca existirá.

Si los druidas irlandeses otorgaban el nombre, cabe suponer que los druidas galos hiciesen lo mismo. Es lo que sugieren los antropónimos, teóforos en particular, que abundan en la recopilación de Holder[8]. Pese a que el único testimonio procede de los documentos epigráficos galorromanos, constituye la pervivencia de un estado anterior: *Esunertus,* «que tiene la fuerza de Esus», *Dagolitus,* «muy entregado al rito», y otros muchos, no parecen los nombres que unos «laicos» elegirían por sí mismos. Esta observación es igualmente aplicable a los topónimos y a los nombres étnicos: Lugudunum, «ciudad de Lug» (Lyon), Mediolanum, «centro de perfección» (Milán), Bituriges, «los reyes del mundo» o «los reyes perpetuos» (Bourges, Bérry), Senones, «los ancianos» (Sens)... éstos no son nombres procedentes de una mentalidad desacralizada. Tito Livio nos ha transmitido algunas indicaciones sobre la fundación de Milán al término de una expedición militar que se ha considerado, sin razón, como un *ver sacrum:*

> «...y después de derrotar a los etruscos en el frente, no lejos del río Ticino, habiendo oído que el territorio en el que se habían asentado se llamaba Insubrio, homónimo de la circunscripción de los ínsubres de los heduos, secundando lo que el lugar presagiaba fundaron allí una ciudad; la llamaron Mediolano»[9].

6 *Peri a wnaethant bedydyw o'r bedyd a wneit yna,* ed. R. L. Thomsom, *Pwyll Pendeuic Dyuet, Mediaeval and Modern Wels Series* I, Dublín, 1957, p. 20; cf. John Rhŷs, *Celtic Heathendom,* Oxford, 1898, pp. 499-500; una fórmula similar se emplea en el bautismo de Blodeuwedd en el *Mabinogi de Math,* ed. Gruffydd, *op. cit.,* p. 26.

7 Ed. Gruffydd, *op. cit.,* p. 30.

8 *Altceltischer Sprachschatz,* 3 vols., Leipzig, 1896-1917. El repertorio es valioso, pero ya no es ni completo ni del todo fiable.

9 V, 34. Sobre la etimología de Mediolanum, topónimo atestiguado en cerca de sesenta casos en Europa occidental, véase Christian-J. Guyonvarc'h, *Mediolanum Biturigum, deux éléments de vocabulaire religieux et de géographie sacrée,* en *Celticum* I, 1962, pp. 142-158. [La traducción española del fragmento de Tito Livio se encuentra en: *Historia de Roma desde su fundación* (traducción de J. A. Villar Vidal), Madrid, Gredos, 1990, p. 161].

La historia romana es, en este caso preciso, un fragmento de mitología céltica, mientras que la importancia del rito de nominación se remonta a la prehistoria indoeuropea[10].

1.2. Presagio y adivinación

Siempre, o casi siempre, la atribución de un nombre a un ser humano, un paraje o una ciudad nueva tiene lugar como consecuencia o dependiendo de un presagio o un signo divino manifestado o provocado por un druida. Así fue como otra expedición condujo a la fundación de Lyon (Lugudunum), según el Pseudo Plutarco:

> «Cerca del Arar se encuentra el monte Lugdunus, que cambió también de nombre por la siguiente razón: Momoros y Atepomaros, expulsados por Seroneos, llegaron a aquella colina siguiendo la orden de un oráculo para construir una ciudad en ella. Estaban cavando fosos para los cimientos cuando, de pronto, aparecieron unos cuervos que, volando aquí y allá, cubrieron los árboles de los alrededores. Momoros, que era hábil en la ciencia de los augurios, llamó a la ciudad Lugdunum. Pues, en su lengua, el cuervo se llama *lougos* y un lugar elevado *dounon*, según refiere Clitofonte en el libro trece de las Fundaciones»[11].

Momoros es pues druida o adivino a la manera de Deviciacus, pese a ser un druida mítico mucho más que un druida histórico. Era normal, por lo demás, cuando una ciudad estaba destinada a convertirse en capital, que su fundación viniese acompañada de un gran lujo de precauciones religiosas.

El cuervo es el pájaro divino por excelencia. Pero no es el único: casi todos los pájaros, en Galia e Irlanda, pertenecen al Otro Mundo. Llegado el caso, a ellos les correspondía dirigir el *ver sacrum*[12]. En Irlanda, el reyezuelo es, por un juego etimológico, el «druida de los pájaros»: *drea*

10 También la encontramos en sánscrito y, de manera general, en todo el ámbito indoeuropeo. Véase Georges Pinault, *L'expression indo-européenne de la nomination*, en *Études Indo-Européennes*, Lyon, 1982/3, pp. 15-29.

11 *De Fluviis* VI, 4. Evidentemente, la etimología de Lugudunum es diferente: es la «ciudad (del dios) Lug(us)», véase Françoise Le Roux, *Notes sur le Mercure Celtique*, en *Ogam* 4, 1952, p. 306, y Christian-J. Guyonvarc'h, *Notes de toponymie gauloise 2. Répertoire des toponymes en Lugdunum*, en *Celticum* 6, pp. 368-376. Véase también nuestro libro sobre *La Souveraneité guerrière de l'Irlande*, *op. cit.*, capítulo 7. «Les corbeaux et la fondation de Lyon», pp. 75-78.

12 Trogo Pompeyo en Justino XXVI, 4; J. Zwicker, *Fontes Historiae Religionis Celticae* I, p. 94.

an .i. drellân. dre ân .i. dear 7 ên beag dearôil, no drâoi ên .i. donî fâisdine: «reyezuelo, *dear* (pequeño) y *ên* (pájaro), es decir, un pájaro diminuto, o *draoi en*, el druida pájaro, un pájaro que realiza profecías»[13]. Pero se concedía más importancia a las voces de los pájaros que a su forma de volar: *na adhair do ghothaib gerg:* «no te fíes de los cantos de los urogallos», dice una *lorica* atribuida a san Columbano[14], mientras que otra versión reza: *ni adraim do gothaib én* («yo no adoro los cantos de los pájaros»)[15]. Pero aquí nos encontramos ante huellas precristianas, casi ante folclore, y no ante prácticas adivinatorias. Los druidas están ausentes de ellas[16]. Fuere como fuese, los pájaros ocupan un importante lugar, cuando no el principal, en los procedimientos de adivinación. Eliano nos refiere un recuerdo preciso de este lugar principal, expresado o reducido a una anécdota insignificante, a propósito de los gálatas:

> «Eudoxo dice que los gálatas orientales hacen lo que voy a decir, y si a alguien le parece digno de crédito, créalo, pero si no, que no preste atención. Cuando se abate una nube de langostas sobre los campos y destruye los frutos, los gálatas elevan súplicas y ofrecen sacrificios con el propósito de atraer con hechizos a las aves; éstas prestan atento oído, acuden en compacto escuadrón y eliminan a las langostas. Y si un gálata caza a alguna de estas aves, el castigo asignado por las leyes del país es la muerte. Pero si obtiene el perdón y queda libre, un sentimiento de cólera invade a las aves y, para vengar el ave capturada, no se dignan prestar oído a las súplicas, cuando las invocan de nuevo»[17].

El escritor griego, que maneja información de segunda mano y no se preocupa de su credibilidad, se limita al detalle superficial. Tampoco dice, seguramente porque lo ignora, de qué pájaros se trata. En Irlanda,

13 *Glossaire d'O'Clery*, en *Revue Celtique* 4, p. 404; Whitley Stokes, *Cormac's Glossary, Additional Articles*, p. 60.

14 *Zeitschrift für Celtische Philologie* 7, p. 301, 15.

15 *Ériu* 8, p. 120; Eugene O'Curry, *On the Manners and Customs of the Ancient Irish* I, p. ccclxx. Los pájaros han conservado una gran importancia en todo el folclore de los países célticos, en particular en Irlanda, y, tanto en Irlanda como en el País de Gales, el reyezuelo especialmente. Sobre los hechos irlandeses de la caza del reyezuelo conviene consultar Véronique Guibert de la Vaisière, *Les quatre fêtes d'ouverture de saison de l'Irlande ancienne*, ed. Armeline, Brest, 2003.

16 Por ejemplo en la predicción mediante los ladridos de un perro; véase Standish O'Grady, *Irish Prognostication from the howling of dogs*, en *Mélusine* V, col. 85-86.

17 Eliano, *Historia de los animales*, XVII, 19; versión española de J. M. Díaz-Regañón López, ed. Gredos, Madrid, 1984.

los pájaros mensajeros del Otro Mundo son invariablemente cisnes. Pero los cisnes, que volveremos a encontrarnos cuando abordemos el estudio de las concepciones religiosas, no son medios de adivinación.

Otros animales podían ser utilizados para eso. Para exhortar a los suyos a luchar contra los romanos, la reina Boadicea recurre a los augurios:

> «Diciendo esto, lamió una liebre que tenía sobre su seno y, como quiera que la carrera del animal constituyó un buen presagio, la multitud lanzó gritos de alborozo»[18].

Podemos comparar esta información con los interdictos alimenticios de los bretones: liebre, gallina, oca... Animales que eran criados *voluptatis causa*, «por placer», según César, que no comprendió la razón por la cual esos animales presentan tanto interés[19].

Sin embargo, parece difícil colocar a Boadicea entre aquellos «reyes-druidas» excepcionales que tenían el privilegio del arte augural, como Deivotarus, rey gálata que, si creemos a Cicerón, utilizaba las señales de los pájaros[20].

Los celtas eran muy sensibles a los presagios. Los gálatas, por ejemplo, cuando estaban a punto de entrar en combate contra Antígono Gónatas, y ante un augurio desfavorable, dieron muerte a sus mujeres e hijos, gesto de unos guerreros que, como ciertos héroes irlandeses en estado de trance o de desmesura épica, ya no conocían a amigos ni a enemigos y mataban a cualquiera que se pusiese al alcance de sus armas. La razón principal era la intención de evitar a sus mujeres e hijos, ya que todo estaba perdido, los horrores de la esclavitud. Pero los escritores clásicos vieron en esto un crimen gratuito, y uno de ellos, Justino, que refiere los hechos brevemente, los considera sin la menor indulgencia:

> «Los galos, que lo habían sabido mientras se preparaban para el combate, sacrificaron algunas víctimas para los presagios de la batalla. Pero como las entrañas predijeron la masacre y la muerte de todos ellos, cayeron presa, no del miedo, sino de la demencia y, esperando conjurar las amenazas de los dioses mediante la masacre de los suyos, dieron muerte a sus esposas e hijos, inaugurando con un crimen los presagios de la guerra»[21].

18 Dión Casio, LXIII, 6.

19 B. G. V, 12, cf. C. Jullian, *Notes gallo-romaines XVI. Remarques sur la plus ancienne religion gauloise*, en *Revue des Études Anciennes* IV, 1902, pp. 271-277.

20 *De divinatione* II, 36, 76; cf. Valerio Máximo I, 4, 2.

21 *Conjuges et liberos suos trucidant*, Justino, XXVI, 2,2.

En el momento de partir hacia Gran Bretaña, el heduo Dúmnorix invoca ciertos «impedimentos religiosos». Grave error: cuando intenta escapar, César lo hace asesinar a sangre fría, pues considera los motivos religiosos como un pretexto sin valor. Pero al procónsul este asunto le pareció lo bastante grave como para dedicarle dos párrafos del *De Bello Gallico*[22].

Precisemos, no obstante, tras estos ejemplos, que la adivinación celta es difícil de definir por el simple hecho de que sus diferentes aspectos y métodos se confunden con lo que llamamos, a falta de una denominación mejor, «técnicas» druídicas. Toda palabra de un miembro de la clase sacerdotal tiene pleno valor adivinatorio, y nosotros no conocemos ningún término técnico especializado para nombrar la adivinación en su conjunto. El irlandés se sirve, según el caso, de varias palabras que confirman a la vez la importancia y la inmensidad de la noción: *druidecht* («druidismo»), *filidecht* («ciencia del poeta»), *eicse* («adivinación, poesía, ciencia»), *faitsine* («predicción»).

No hay pues hecho adivinatorio alguno al margen de cierto número de procedimientos que sólo aparecen en los rituales organizados de manera muy excepcional. Es cierto que la imprecisión terminológica debe ser atribuida a la cristianización: los conceptos fueron vaciados de su contenido y la palabras cambiaron de sentido cuando no desaparecieron. Sólo subsistió en los textos aquello que parecía anodino, desprovisto de todo valor. Nueve de cada diez veces, la adivinación es un servicio político o militar: un rey, una reina o un guerrero de alto rango se informan sobre la suerte de una guerra o una expedición, o bien, sobre su destino personal. Y en la práctica totalidad del resto de los casos es el druida el que interviene por razones religiosas o a veces personales. La adivinación céltica no implica casi nunca la interpretación de un prodigio, excepto en el caso del milagro provocado por el mismo sacerdote para la culminación de sus profecías.

En este sentido, toda acción o palabra de un druida referida al futuro, aunque sólo fuese bajo la forma usual de una sátira, una conminación y una amenaza, es una acto adivinatorio inherente al ejercicio del sacerdocio. No nos parece posible proponer otra definición y, en principio, plantearemos que todo lo que seguirá en el presente capítulo, al margen de los hechos relativos a la medicina, la magia, el control de los

22 B. G. V, 6-7.

elementos y el juramento, pertenece al campo de la adivinación[23]. Esto equivale a reconocer la inmensidad de nuestro terreno de estudio. Los autores antiguos, incluso sin aportar información detallada alguna, son unánimes: los celtas pasaron por ser uno de los pueblos más experimentados en el arte augural. Cicerón lo dice dos veces a propósito de su amigo, el druida heduo Diviciaco, y lo repite a propósito del rey gálata Deivotaros, «que nunca hacía nada sin consultar los auspicios»[24], seguramente con la ayuda de un druida. Trogo Pompeyo, que era vocontio y, por tanto, galo, va más allá: «En lo que se refiere a la práctica de los augurios, los galos superan a todas las demás naciones»[25].

1.3. El interdicto

El sustantivo irlandés femenino *geis*, plural *geasa*, tiene varios significados que se inscriben en el mismo campo de utilización:

1. negativamente: «prohibición religiosa o legal»,
2. positivamente: «conminación o exigencia»,
3. religiosamente: «hechizo, encantamiento».

Por su etimología, esta palabra está emparentada con el verbo *guidid*, «él reza», relacionado a su vez con el nombre de la «voz», *gûth*[26].

A falta de un término adecuado, que exprese al mismo tiempo los caracteres positivo y negativo de la conminación, traduciremos *geis* por «interdicto», pues su sentido negativo es el más frecuente. En todo caso, casi siempre se trata de un complejo conjunto de prohibiciones y obligaciones que los druidas imponían a un individuo desde el comienzo de su existencia, tal vez teniendo en cuenta las circunstancias de su nacimiento y su bautismo. Cuchulainn, cuyo nombre significa literalmente «perro de Culann», sabrá que su muerte está próxima porque un encadenamiento de acontecimientos, que no tienen de fortuitos sino la apariencia, le coloca entre dos interdictos contradictorios que le obligan a consumir carne de perro y a matar una nutria o «perro de agua» *(doborchû)*.

> «La casa de su ama de cría estaba en su camino, un poco más allá. Cada vez que pasaba por delante de aquella casa, de camino hacia el sur, o de

23 Remitimos al lector a Françoise Le Roux, *La divination chez les Celtes*, en *La divination*, I, París, 1968, pp. 233-256.

24 *De Divinatione*, I, 15, 26.

25 Justino, XXIV, 4, 3.

26 *Contributions to a Dictionary of the Irish Language, G*, Dublín, 1955, cols. 56-58.

vuelta del sur, se detenía en ella. La mujer siempre tenía un jarro de bebida para él. Él bebió la bebida, se despidió del ama y se fue. Tras dejar atrás la llanura de Mogna, tomó la ruta de Midluachair. Entonces vio algo en el camino: tres brujas tuertas del ojo izquierdo. Con venenos y encantamientos estaban asando un perrillo en un espetón de serbal. Uno de los interdictos de Cuchulainn era visitar un hogar sin probar su comida. Pero otro era comer la carne de su homónimo. Corrió para dejarlas atrás, pues comprendió que si estaban allí no era por su bien. Una bruja le dijo: "Una visita tuya, oh, Cuchulainn". "En verdad, no os visitaré", respondió Cuchulainn. "Hay perro para comer", dijo ella. "Si ésta fuera una gran casa, añadió, la visitarías. Pero como es pequeña no lo harás. Aquel que no soporta o no acepta al pequeño no es capaz de gran cosa". Entonces, él se acercó y la bruja le entregó la mitad del perro con la mano izquierda. La mano con la que Cuchulainn cogió la vianda y el muslo en el que la apoyó quedaron entumecidos de un extremo al otro y no volvieron a tener la misma fuerza»[27].

«Las sombras de la pálida muerte le rodearon. Llegó hasta un pequeño lago que había muy cerca de allí. Se bañó en él, de forma que hoy el lago se llama "lago del baño". Cuando Laegh vio la llanura desierta, los ejércitos huyendo y a Cuchulainn ejecutando sus juegos guerreros, se acercó. Cuando Cuchulainn vio a Laegh sintió una gran alegría. Laegh empezó a vendarle las heridas. La sangre brotaba abundantemente de éstas, y formaba coágulos, hasta el punto que el gran lago de aguas verdes se transformó en un charco de sangre muy roja. No llevaba mucho tiempo allí cuando vio a un perro de aguas bebiendo su sangre. Cuando Cuchulainn vio que la sangre de su cuerpo era consumida por un perro, golpeó al animal y lo mató. "Victorioso seas, oh, perro –dijo Laegh–, aún no ha llegado tu hora, véngate en los hombres de Irlanda". "Desgraciadamente, Laegh –dijo Cuchulainn–, no volveré a matar a un hombre después de matar a este animal. Un perro fue el objeto de mi primera hazaña y me profetizaron que un perro sería objeto de la última hazaña que realizaría, oh, Laegh"»[28].

27 A partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *La mort de Cuchulainn, versión A*, en *Ogam* 18, 1966, p. 347. Ahora en Christian-J. Guyonvarc'h, *La Razzia des vaches de Cooley, op. cit.*, p. 282.

28 A partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *La mort de Cuchulainn, versión B*, en *Ogam* 14, 1962, p. 498.

Aunque no se diga en ninguna parte, del contexto de estos relatos se desprende que las *geasa* de Cuchulainn le han sido impuestas por el mismo druida, Cathbad, que le ha dado el nombre de «perro (de Culann)». Su breve existencia guerrera se inscribe entre la muerte de dos perros, uno que le vale su nombre y su primera gloria, otro que es el signo de su muerte. Estos dos interdictos principales no forman parte de los que cita el texto titulado *Aided Guill Maic Carbada ocus Aided Gairb Glinne Rige,* «la muerte violenta de Goll, hijo de Carbad, y la muerte violenta de Garb de Glenn Rige». La enumeración es, no obstante, interesante:

> «He aquí cuáles eran sus interdictos: pronunciar su nombre ante un solo guerrero; levantar el pie del camino antes de un combate contra un solo hombre; acudir a la asamblea sin permiso; acudir a la asamblea con un solo guerrero; dormir entre mujeres sin hombres junto a ellas. Le estaba prohibido ser el compañero de una mujer; le estaba prohibido que el sol se levantase antes que él en Emain Macha, pues era él quien debía levantarse antes que el sol»[29].

Es poco probable que la lista sea completa, pero nos da indicaciones suficientes sobre una regla de vida militar: no evitar nunca el combate, no mezclarse demasiado en política, no dejarse tentar por la seducción femenina (la *geis* es aquí una sólida protección), levantarse temprano. Tal vez no siempre fuera fácil de respetar, pero es simple y claro.

Casi nunca hay interdictos colectivos. Sin embargo, las *geasa*, que podían ser de toda clase y alcanzar todos los terrenos de la existencia individual, sin afectar nunca a los druidas, concernían antes que nada al primer personaje de la sociedad guerrera y aristocrática: el rey. Cormac, hijo del rey Conchobar, tenía su capacidad de movimiento muy limitada:

> «Los interdictos de la existencia de Cormac eran éstos: le estaba prohibido escuchar el arpa quebrada de Craiftine; le estaba prohibido cazar las aves de Mag Da Cheo; le estaba prohibido cazar las aves de Loch Lo; le estaba prohibido acudir a una cita con una mujer en Senath-Mor; le estaba prohibido cazar las bestias de la colina de Mag Sainb; le estaba prohibido cruzar el Shannon sin mojarse los pies y visitar el palacete de Chocae»[30].

29 *Book of Leinster,* ed. Best-Bergin-O'Brien, II, fol. 107a, p. 405.
30 *Bruiden Da Chocae,* ed. Whitley Stokes, en *Revue Celtique* 21, p. 152.

Las del rey Conaire son aún más rigurosas y extrañas, según el relato del *Togail Bruidne Da Derga,* o «Destrucción del albergue de Da Derga». Cuando vuelve a su casa, nunca debe presentar el lado derecho de su carro a Tara, ni el izquierdo a Bregia; no debe cazar los animales de Cerna; no debe pasar nueve noches seguidas fuera de Tara; tampoco debe pasar la noche en una casa cuyo fuego, tras la puesta del sol, esté orientado hacia el exterior y sea visible desde el exterior; no debe ser precedido de «tres hombres rojos» cuando se dirige al domicilio de un hombre vestido de rojo; en su reino no debe producirse ningún robo; tras la puesta de sol, no debe llegarle ninguna visita compuesta de una sola mujer o de un solo hombre y no debe intervenir en una querella entre dos de sus sirvientes[31].

Todo esto era difícil de respetar escrupulosamente, e incluso de simultanear. Todos los accidentes mortales eran causados por la imposibilidad de respetar dos interdictos contradictorios al mismo tiempo. Pero estos *geasa,* que nunca afectan al druida y constriñen a cada rey o a cada guerrero en un apretado entramado de obligaciones y prohibiciones, no son una casualidad en la mitología y la historia de Irlanda. Baste con recordar la prohibición de salir de la ciudad hecha en Galia al magistrado supremo de los heduos; los interdictos que afectan al rey entre los celtas son del mismo orden que los que, en Roma, afectan al *flamen dialis.*

Por lo tanto, hay que clasificar las *geasa* entre los medios legítimos de lo que disponían los druidas para obligar a los miembros de la clase militar a someterse a unas reglas de vida conformes al simbolismo que les concernía. La *geis,* en efecto, tiene fuerza de ley, civil y religiosa: no se la puede ignorar sin que se produzca toda una serie de incidentes, inconvenientes y complicaciones. Las *geasa* sólo pueden ser eludidas en circunstancias excepcionales, a menudo bajo el aspecto de un subterfugio jurídico lleno de precauciones, y eso en lo que se refiere al hecho y siempre que se respeten en la forma: dado que tiene la obligación real de ejercer el *ius primae noctis,* el rey Conchobar se ve obligado, para no someter realmente a la mujer de Cuchulainn, Emer, a esa «formalidad», que corre el riesgo de desatar la temible cólera del marido, a recurrir a un juicio oficial:

31 Ed. Whitley Stokes, *op. cit.,* pp. 149, 312, 388; versión del *Yellow Book of Lecan,* ed. Eleanor Knott, p. 6.

> «Los ultonianos se reunieron en consejo y he aquí la decisión que adoptaron sobre este asunto: Emer dormiría con Conchobar aquella noche, pero Fergus y Cathbad estarían en la misma cama, entre ambos, para salvaguardar el honor de Cuchulainn, con la bendición de los ultonianos hacia la pareja para que aceptara»[32].

Los textos míticos o legendarios describen antes que nada casos en los que no se respetaban los interdictos. En la realidad, existía, gracias a la sabia prudencia del legislador, un límite legal a la imposición de *geasa* extravagantes o exagerados que, a priori, eran imposibles de respetar[33]. A través de todos los aspectos técnicos se percibe el valor del concepto religioso concedido a la palabra del Verbo Divino.

La *geis* no es sin embargo el *fatum* o «destino», a menudo desafortunado, de los latinos. No es de origen humano, ya que el druida que la impone actúa como representante de los poderes divinos, y sólo es peligrosa si se viola. No es ineluctable.

1.4. El juramento

El juramento, por su expresión oral, depende también de la palabra y de la *geis*. Es, en cierto sentido, una *geis* en la cual no interviene el druida, ya que el autor del juramento queda vinculado de una forma aún más estrecha que a través de la *geis*. El ejemplo más llamativo es el del rey Conchobar cuando, tras la advertencia de Sualtam (véase *supra*, 165), los ultonianos inician una campaña para defender su frontera contra el ejército de Irlanda:

> «Ese grito es demasiado grande –dice Conchobar–, pues el cielo sigue sobre nuestras cabezas, la tierra bajo nuestros pies y el mar a nuestro alrededor. Pero si el firmamento con su lluvia de estrellas no cae sobre el rostro de la tierra, si la tierra no se agrieta en un terremoto, si la mar de oscuros surcos azules no viene contra la frente del mundo, devolveré cada vaca a su establo y cada mujer a su granja, a su casa y a su residencia tras la victoria en el combate, en la batalla y en el duelo»[34].

32 *Tochmarc Emire*, «La Courtise d'Emer», ed. A. G. van Hamel, p. 65.

33 Cualquiera que estuviese en ese caso «tenía derecho a una compensación igual a la séptima parte de la suma que debía ser pagada en caso de asesinato de una persona de su rango» (D'Arbois de Jubainville, *L'épopée celtique en Irlande*, p. xxxi, nota 1).

34 *Tain Bo Cualnge*, ed. Windisch, *op. cit.*, p. 677. Ahora en Christian-J. Guyonvarc'h, *La Razzia des vaches de Cooley*, *op. cit.*, p. 221.

Es fácil reconocer en este formulario oficial la importancia del papel desempeñado por el aire (o el cielo), la tierra, el agua y el fuego, elementos sobre los cuales el druida, como más tarde veremos, es amo y señor. Otro rey de Irlanda emplea una fórmula semejante:

> «Después de aquello tuvo lugar el festín de Tara. Los hombres de Irlanda vinieron con sus mujeres y sus hijas. Tuathal tomó como garantía al sol, la luna y todos los poderes que están en el cielo y en la tierra. Aunque fuesen comunes las fuerzas de las provincias de Irlanda, las provincias de Irlanda no tendrían derecho común contra los descendientes de Tuathal Techmar, sino que sus descendientes reinarían para siempre jamás»[35].

En el juramento del rey Loegaire encontramos un testimonio más claro, pues esta vez el juramento es quebrantado y el castigo viene como consecuencia de la acción de los elementos que habían sido invocados como testigos. Tras haber reinado treinta años sobre Irlanda con la bendición de san Patricio, Loegaire hizo la guerra a las gentes de Leinster, malos pagadores del tributo. Pero se arrepintió:

> «Loegaire partió entonces hacia Leinster para exigir el *boroma* a sus gentes. Éstas se reunieron y le dieron batalla. Loegaire fue vencido en esa batalla, a saber, la de Ath Dara. Fue capturado durante el combate y hubo de poner al sol y la luna, al agua y al aire, al día y la noche, al mar y la tierra como garantía de que no volvería a reclamarles el *boroma* en toda su vida. Entonces, fue liberado. No obstante, a Loegaire le habían predicho que hallaría la muerte entre Irlanda y Escocia y por esa razón ya nunca participaba en ninguna expedición marítima. Loegaire partió con un gran ejército hacia Leinster para reclamar el *boroma*. Ya no se acordaba de sus garantes. Cuando llegó a Grellach Da Phil, cerca de Casse, en la llanura de Liffey, entre dos colinas cuyos nombres eran Irlanda y Escocia, murió a causa del sol, del viento y de todos sus demás garantes, pues nadie osaba quebrantar un juramento en aquel tiempo»[36].

Los casos son extremos. La fórmula usual del juramento, más simple, apela a los dioses en general: *tongu do dia toingeas mo thuath:* «juro por el dios por el cual jura mi cantón». Los druidas no intervienen: para

35 *Do fhlathiusaib hÉrend, Book of Leinster* 23b, ed. Best-Bergin-O'Brien I, p. 91.

36 *Comtoth Loegairi co cretim,* «la conversión de Loegaire a la fe», ed. Charles Plummer, en *Revue Celtique* 6, p. 165.

poner verbalmente a un dios por testigo no se necesita el ministerio o la intermediación de un sacerdote[37].

La simplicidad del juramento está sujeta a variaciones de detalle: tres de cada cuatro veces, la palabra «dios» aparece en singular; también puede aparecer en plural o ser omitida. Pero el juramento está lejos del juramento vulgar con mero valor exclamativo. Siempre se reserva para una circunstancia fuera de lo ordinario:

a) Con omisión de la palabra «dios»:

En una disputa entre Conall Cernach, héroe del Ulster, y Cet, héroe de Connaught, para saber cuál de los dos se impondría en bravura y en mérito militar y tendría derecho a atribuirse la hazaña:

«Juro lo que jura mi cantón. Desde que tomé las armas, no he pasado un solo día sin derramar la sangre de las gentes de Connaught ni sin destruirles en combate cada noche, y nunca he dormido sin la cabeza de un hombre de Connaught bajo mi rodilla»[38].

b) Con la palabra «dios» en singular:

Cuando el cochero de Cuchulainn, Loeg, intenta impedir que su amo parta hacia su último combate:

«Juro por el dios por el que jura mi cantón, dice Loeg, aunque toda la provincia de Conchobar estuviese alrededor del Gris de Macha, no lo llevarían hacia el carro»[39].

En un intercambio de réplicas un tanto vivas entre Cuchulainn y Fergus durante un episodio de la *Tain Bo Cualnge:*

«"Vuélvete, oh, padre mío Fergus", dijo Cuchulainn, y no respondió hasta la tercera vez. "Lo juro por el dios por el que juran los ultonianos –dijo–, dejaré tu nombre tan limpio como la espuma de un regajo, iré contra ti como viene la cola al gato. Te golpearé como una mujer afectuosa golpea a su hijo"»[40].

37 Los escribas emplean a menudo la abreviatura *tongu ocus rl.*

38 *Scéla Mucce Meic Dâthô*, ed. R. Thurneysen, *Mediaeval and Modern Irish Series* VI, Dublín, 1935, pp. 15-16.

39 Christian-J. Guyonvarc'h, *La mort de Cuchulainn, versión A* (del *Libro de Leinster*), en *Ogam* 18, 1966, p. 346. Ch.-J. Guyonvarc'h, *La Razzia des vaches de Cooley, op. cit.*, p. 281.

40 Versión del *Livre jaune de Lecan*, ed. Strachan-O'Keeffe, Dublín, sin fechar, p. 121; a partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *La Razzia des vaches de Cooley*, en *Ogam* 16, 1964, p. 225; cf. edición Windisch, *Irische Texte* V, p. 880, nota 1.

De nuevo en la *Tain Bo Cualnge*, cuando Fergus le describe a la reina Medb la llegada de una compañía guerrera de los ultonianos:

«Juro por el dios por el que jura mi cantón, en verdad –dijo Fergus–, hasta el presente nunca ha sido engendrada en Irlanda una tropa capaz de rechazar a los ultonianos»[41].

Cuando el rey Ailill, a punto de partir para el combate, demanda imperativamente su espada a su cochero:

«Ailill dijo entonces a su cochero: "Tráeme la espada que destruye la piel. Juro por el dios por el que jura mi cantón que si esa flor está peor hoy contigo que el día en que te la traje de la colina en la frontera con el Ulster, aunque todos los hombres de Irlanda te protegiesen, no te protegerían de mí"»[42].

c) Con la palabra «dios» en plural:
Cuando un adversario de Cuchulainn, Etarcumul, se dispone a desafiarle en combate singular:

«Gira de nuevo el carro hacia atrás, oh, muchacho, pues juro por los dioses que adoro que no volveré sin traer conmigo para mostrar la cabeza de ese cervatillo, la cabeza de Cuchulainn»[43].

La frecuencia y la fuerza de estas fórmulas usuales, transcritas en el siglo XII, apenas se han visto atenuadas por seis o siete siglos de cristianismo.

Mucho antes que los irlandeses de la Edad Media, los embajadores galos manifestaron su respeto religioso por la tierra y el cielo cuando, en el siglo IV antes de nuestra era, respondieron a Alejandro, que les preguntaba qué era lo que más temían: «A nadie; sólo tememos una cosa y es que el cielo caiga sobre nosotros»[44], lo que lleva a Aristóteles a escribir: «pero sería un loco o un insensible, si no temiera nada, ni los terremotos, ni las olas,

41 Versión del *Livre jaune de Lecan, op. cit.*, p. 108; a partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *op. cit.*, p. 405; ed. Windisch, p. 747, nota 2.

42 Versión del *Livre jaune de Lecan, op. cit.*, p. 119; a partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *loc. cit.*, p. 412; ed. Windisch, p. 861, nota 2.

43 Versión del *Livre de Leinster*, ed. Windisch, p. 243; ed. C. O. O'Rahilly, p. 44, 1630-1632.

44 Ptolomeo Lágida en Estrabón VIII, 3, 8.

como se dice de los celtas»[45]. Podemos constatar así el arcaísmo de las concepciones irlandesas, aunque la fórmula de Aristóteles, o la de los galos durante su encuentro con Alejandro, no sean fórmulas de juramento propiamente dichas[46]. Los elementos, por sus manifestaciones concretas, forman parte de los medios que los dioses utilizan para dar a conocer o imponer su voluntad a los hombres. Por esa razón, los druidas, ministros de los dioses, tienen poder sobre los elementos, pero ellos mismos nunca intervienen en la sanción o las consecuencias del vínculo directo que el juramento crea entre su autor y la divinidad que ha tomado por testigo.

2. La magia vegetal y la medicina mágica

La magia vegetal fue, según todos los indicios, muy importante en el mundo céltico y resulta imposible pensar en un repertorio completo de los hechos insulares, ni siquiera continentales. Eso nos llevaría a la vez demasiado cerca del simple folclore, medieval o moderno, y demasiado lejos de los druidas, que no siempre son responsables de las supersticiones que algunos investigadores les atribuyen con excesiva generosidad[47]. La magia, bajo todas sus formas, es un aspecto inferior de la tradición, que se hace predominante cuando se acerca la decadencia, y contribuye a falsear nuestra visión de conjunto sobre la cuestión. En otras palabras, los druidas rebajados a la condición de brujos no nos interesan. No obstante, a veces no resulta fácil distinguir la magia inherente a la práctica formal de la religión de aquella otra que sólo depende de la superstición de todas las épocas[48].

45 *Ética Nicomáquea* III, 7, 27 [Madrid, Gredos, 2000, p. 89]; véase D'Arbois de Jubainville, *Études sur le droit celtique* I, pp. 14-25; Françoise Le Roux, *Taranis, dieu celtique du ciel et de l'orage*, en *Ogam* 10, 1958, pp. 35-38.

46 Sobre este punto C. Jullian, Notes gallo-ramaines XXII. Notes sur la plus ancienne religion gauloise, en Revue des Études Anciennes 6, p. 132, tiene razón frente a D'Arbois de Jubainville: «Los celtas, al decir a Alejandro que lo único que temían era esa caída no estaban profiriendo una fanfarronada cargada de imágenes, sino recordando alguna tradición religiosa, poema o leyenda, sobre la manera en que el mundo habría de desaparecer».

47 Charles Plummer catalogó numerosísimos hechos relacionados con la magia vegetal y el culto a los árboles: *Vitae Sanctorum Hiberniae*, Oxford, 1910, pp. cliii y ss., pero la mayoría de ellos atañen al folclore en la medida en que el hagiógrafo refiere unos hechos exactos. Véase un tratamiento más detallado de los temas abordados en este apartado en Ch.-J. Guyonvarc'h, *Magie, médecine et divination... op. cit.*, caps. 5 y 6.

2.1. El muérdago

Ya que el texto más antiguo se refiere a él, citaremos primero, una vez más, el ritual mágico-médico de la recolecta del muérdago tal y como lo recoge Plinio, *Historia natural* XVI, 249:

> «Es pues muy raro encontrar el muérdago y, cuando se encuentra, se recoge en medio de una gran ceremonia religiosa durante el día de la sexta luna, pues es por ese astro por el que los galos regulan sus meses y sus años, lo mismo que sus siglos de treinta años. Eligen ese día porque la luna tiene ya una fuerza considerable, aun sin haber llegado a la mitad de su trayectoria. Los galos llaman al muérdago por un nombre que significa "el que todo lo cura". Tras haber preparado ritualmente un sacrificio y un festín bajo el árbol, traen dos toros blancos cuyos cuernos han sido atados por primera vez. Ataviado con una túnica blanca, el sacerdote sube al árbol, corta con una hoz de oro el muérdago y lo recoge en un paño blanco. Entonces inmolan a las víctimas rogando a la divinidad que acepten el sacrificio y que éste aproveche a quienes se lo ofrecen. Los galos creen que el muérdago, bebido, devuelve la fecundidad a los animales estériles y constituye un remedio contra todos los venenos. Tal es el comportamiento religioso de un gran número de pueblos respecto a las cosas insignificantes».

Lo que llama la atención en esta descripción, más allá de la simple incomprensión de Plinio, es la asociación de la recogida del muérdago con el sacrificio de los toros, que en principio forma parte del ritual de entronización o elección real. El muérdago, empleado como medio o coadyuvante de la fecundidad animal, se relaciona con el simbolismo general de la función y los servicios que se esperan del rey. Pero el muérdago, asociado a la fecha de la ceremonia y a la luna creciente, también guarda relación con el Otro Mundo. Y todo lo que deja traslucir la descripción denota una ceremonia pública muy solemne, aunque sólo sea por la intervención del druida y el uso de la hoz de oro, instrumento precioso, más ritual o cultual que práctico.

Completaremos esta cita con otro extracto de Plinio, *Historia natural* XXIV, 103-104:

> «Semejante a la sabina es la planta llamada *selago*. Para recogerla no hacen uso del hierro; pasan la mano derecha por el lado izquierdo de sus

48 Por la fuerza de las cosas y la naturaleza de los documentos, lo que siempre conoceremos mejor de la ciencia médica de los druidas será la medicina vegetal. Pero su estudio apenas acaba de empezar.

> ropajes, como para cometer un robo; además, hay que estar vestido de blanco, haberse lavado los pies, ir descalzo y haber ofrendado antes pan y vino. Se lleva la planta en un paño nuevo. Los druidas de Galia dicen que sirve como talismán contra toda enfermedad y que su humo sana todas las afecciones de los ojos. Los druidas utilizan también una planta que crece en los pantanos y que llaman *samolus*. Ésta debe ser recogida con la mano izquierda, en ayunas, y constituye un talismán contra las enfermedades de los rebaños. Pero el que la recoge no debe mirar detrás de él ni depositar la planta en otro sitio que allá donde se conservan las bebidas».

La manera en la que Plinio ordena los detalles del ritual de la recogida de la *selago* y el *samolus* tiene mucho más que ver con el folclore que con la religión organizada del periodo alto. Así pues, según él, la medicina está más orientada hacia la credulidad que hacia la eficacia. Pero esto no debe de ser en absoluto conforme al espíritu inicial y Plinio nos da, tal vez a su pesar, algunas indicaciones sobre la minuciosidad del ritual médico de los druidas.

Desconocemos el nombre galo del muérdago, pues, desafortunadamente, Plinio lo traduce al latín. Sin embargo, las lenguas célticas han conservado, en sus vocablos populares, el giro «que todo lo cura» *(omnia sanantem): uile-iceadh, (all-heal,* en el diccionario irlandés de O'Reilly)[49], *uile-ic(c) (mistletoe, all-heal, panacea,* en el de Dinneen)[50], *uil-ioc,* en gaélico de Escocia[51], *oll-iach,* «que todo lo cura», en galés[52]. El bretón no ha conservado la fórmula gala de Plinio como las otras lenguas célticas. Pero utiliza otros giros perifrásticos: *deur derf,* «muérdago de roble» (literalmente: «agua de roble») junto a *ehüel var'* («alta rama») en el diccionario manuscrito de Pierre de Châlons, rector de Sarzeau a principios del siglo XVIII[53]. J. Loth, por su parte, encontró en Faouët, hacia

49 *An Irish-English Dictionary,* Dublín, 1877, p. 548a.

50 *Focloir Gaedhilge agus Bearla,* Dublín, 1927, p. 1292b.

51 Norman Macleod & Daniel Dewar, *A Dictionary of the Gaelic Language,* Edimburgo, 1893, p. 583b. La palabra figura aún en la edición de Edward Dwelly, de 1967, *The illustrated Gaelic-English Dictionary,* Glasgow (primera edición 1901-1911), p. 993a, pero sirve para introducir la larga cita del texto de Plinio, tras el comentario «Said by some to be the badge of the Hays, but it does not grow wild in Scotland».

52 En el diccionario de Silvan Evans, véase J. Loth, en *Revue Celtique,* 19, p. 18.

53 *Dictionnaire François-Breton* (manuscrito de la Biblioteca Nacional en cuatro volúmenes), tomo II, p. 154. Las diferencias son sensibles en el pequeño *Dictionnaire Bre-*

finales del siglo pasado, la curiosa designación de *ihwelvad (uhelvat)*, «bien crecido», literalmente «muy alto», por adaptación popular de la palabra usual *uhelvarr* (en galés *uchelfar*), «alta rama»[54].

Semejantes detalles lingüísticos no resultan desde luego de una elaboración o de una reflexión eruditas, y la tendencia popular es interesante negativamente, pues la sustitución de un término especializado por sustitutos perifrásticos no puede ser en este caso sino el indicio de la desaparición de un vocablo de la lengua religiosa precristiana. ¿Acaso el hecho de que el muérdago fuese una planta utilizada por los druidas explica el que ignoremos su nombre específico y técnico en la lengua céltica antigua y moderna? Es más que probable: casi veinte siglos después, el cotejo de una traducción de Plinio con los vocablos confirmados en irlandés y en galés modernos no ofrece ninguna dificultad, y constituye por tanto un importante indicio en favor de la exactitud de las informaciones del autor latino. En lo que a nosotros respecta, este último cuenta además con la ventaja de su ignorancia de las lenguas célticas. En efecto, Plinio no se muestra sorprendido por las prácticas que describe, pues los romanos y los griegos también realizaban prácticas del mismo orden. Él mismo indica que las ramas o las hojas de hierbaluisa servían para echar las suertes y predecir el futuro y, según su costumbre, no puede evitar formular una crítica: *Historia natural* XXV, 105:

> «Algunos no distinguen (dos especies de hierbas sagradas) y toman a una por otra, otorgándoles a ambas las mismas propiedades. Los galos echan la suerte con una u otra mientras recitan encantamientos. Pero son divagaciones de magos».

Olvidando, tal vez, la recogida de la *selago*, Plinio engloba extrañamente en esas «divagaciones» el gesto ritual (pasar la mano derecha por el lado izquierdo de sus ropajes), la prescripción ritual (estar vestido de blanco, haberse lavado los pies e ir descalzo), la oblación y la libación (la ofrenda del pan y el vino).

Nuestra conclusión, al menos provisional, de las lagunas de la lexicografía celta es que la fórmula de Plinio *omnia sanantem* es ya la traducción

ton-François du Diocèse de Vannes, del mismo autor, aparecido en Vannes en 1723, p. 49: *deure def*, «aquí (en Sarzeau) *iśél-varre* «muérdago de roble» (de *ihuel*, «alto» se pasó a *isel*, «bajo»); cf. Émile Ernault, Glossaire moyen-breton, p. 731, cuyo repertorio es bastante impreciso.

54 Para los detalles de la lexicografía galesa y bretona, aún podemos remitirnos a la nota de etimología de Joseph Loth, en *Revue Celtique 19*, p. 18.

latina de un giro popular galo, sustituto de una palabra caída en desuso mucho antes del triunfo del cristianismo.

Antes de terminar con el muérdago, se imponen aún algunas observaciones que subrayarán la insospechada importancia de esta planta en la tradición céltica:

– La fecha de la ceremonia descrita por Plinio, teniendo en cuenta el sacrificio, el festín ritual y la época de la floración del muérdago, no pudo haber sido otra que los comienzos de la estación mala, noviembre. El muérdago no se recoge en el mes de agosto.

– Como no se especifica lo contrario, el ritual de la recogida del muérdago es implícitamente diurno. Pero ¿en qué medida Plinio está en lo cierto? El tiempo se contaba por noches y existe al menos un vínculo o una similitud simbólica y formal entre la hoz de oro y el creciente del primer cuarto de luna.

– A causa de su utilización ritual (de la que no ha subsistido nada en Irlanda), el muérdago es una planta del Otro Mundo, lo que al menos es una razón suplementaria por la que lo sana todo. No olvidemos, a título de comparación, otros dos hechos considerables: en la mitología germánica, la rama de muérdago que mata a Balder y, en el mundo latino, según Virgilio, la que Eneas llevaba en la mano cuando entró vivo en los Infiernos (*Eneida* VI, 205-211).

2.2. Las plantas medicinales

Las plantas medicinales fueron muy utilizadas en Galia, si hemos de creer a los pocos autores clásicos que trataron de botánica, medicina e historia natural e hicieron referencia a los celtas: Plinio, Celso, Dioscórides, Marcelo Empírico y varios más. Pero el nombre de los druidas no aparece en esta ocasión. Es a Irlanda a quien corresponde naturalmente contar bajo una forma mítica el origen de las plantas medicinales y empezaremos citando, a título de recordatorio, el pasaje de *La segunda batalla de Mag Tured* en el que se cuenta la curación, por prótesis, del rey Nuada:

> «Nuada estaba postrado y Diancecht le puso un brazo de plata capaz de hacer los movimientos de los dos brazos. Aquello no pareció bien a su hijo mayor, Miach, que fue por el brazo cortado de Nuada y dijo: "juntura sobre juntura y nervio sobre nervio" y lo sanó en tres veces nueve días. Durante los nueve primeros días, puso el brazo contra su costado y se cubrió de piel. Durante la segunda serie de nueve días, lo colocó contra su

pecho. Durante la tercera serie produjo unos... (¿...?) blancos de juncos negros cuando los oscurecían al fuego».

Muy descontento con aquella insolencia profesional, el dios-médico Diancecht mató a su hijo, como ya hemos visto. Pero esta vez:

> «Miach fue enterrado por Diancecht y sobre su tumba brotaron distintas plantas en número de trescientas sesenta y cinco, semejante al número de sus junturas y sus nervios. Airmed abrió su manto y ordenó aquellas plantas según sus cualidades. Pero Diancecht se acercó a ella y mezcló las plantas de tal modo que ya nadie reconocía sus efectos propios, a menos que el Espíritu Santo no se lo revelase después»[55].

¿Sería posible expresar mejor que en Irlanda la gran ciencia tradicional de las plantas medicinales se perdió –al margen de la intervención expresa, y sin duda poco frecuente, del Espíritu Santo– después de la cristianización?

2.3. El elixir del olvido

¿Los druidas irlandeses preparaban su elixir del olvido únicamente a base de plantas? En todo caso, el brebaje era eficaz: cuando Cuchulainn se enamoró de la bella y grácil Fand, esposa del dios del Otro Mundo Manannan, y luego se volvió loco por haberla perdido, su legítima esposa, Emer...

> «Fue a buscar a Conchobar y le dijo en qué estado se encontraba Cuchulainn. Conchobar envió a los poetas, los músicos y los druidas del Ulster para buscarlo, cogerlo y traerlo con ellos a Emain. Cuchulainn intentó matar a los médicos, pero éstos entonaron fórmulas druídicas ante él, lo cogieron por los pies y las manos y recuperó sus sentidos. Entonces, pidió de beber. Los druidas le dieron el brebaje del olvido. Cuando lo hubo bebido, ya no se acordaba de Fand ni de nada de lo que había hecho. Además le dieron a Emer el brebaje del olvido para que olvidase sus celos, pues su estado no era mejor que el de él. Manannan agitó su manto entre Cuchulainn y Fand para impedir que volviesen a encontrarse nunca»[56].

55 A partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais* I/, 1, p. 49.

56 A partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *La Maladie de Cuchulainn*, en *Ogam* 10, p. 310.

2.4. Medicina y sueño. La música

El elixir del olvido nos trae a la medicina encantatoria. Todavía en la Edad Media aparecen encantamientos irlandeses recogidos en un manuscrito de Saint-Gall, en Suiza:

> «Para la enfermedad de la orina. Me curo de esta enfermedad de la orina. ¡Que nos salven de los artificios de pájaros, bandadas de pájaros brujos! ¡Que esto (el sortilegio) esté siempre en el lugar donde orinas!».

O este otro encantamiento, cuya formulación no es mucho más clara que la anterior, pero reúne en un mismo conjuro al dios-herrero Goibniu y a Cristo:

> «No hay nada más alto que el cielo, nada más profundo que el mar. Por las santas palabras que Cristo pronunció en la cruz, aleja de mí la espina, la ciencia de Goibniu es muy acerada, que el aguijón de Goibniu... Este encantamiento se coloca en la mantequilla, que no va al agua, y todo se extiende alrededor de la espina. No va ni sobre la espina ni sobre la herida, y si la espina no es uno de los dos dientes delante de la cabeza, caerá»[57].

Estamos en los límites del folclore, y el monje que escribió estas líneas en el siglo IX tenía ciertas tendencias paganas. En estos encantamientos no hay nada muy elevado ni, sobre todo, muy druídico. Pero no tenemos nada mejor y tenemos que contentarnos con ellos. En otros casos, la cristianización es más completa aún y los druidas no aparecen más que en éste. Sin embargo, es evidente que los orígenes profundos son ajenos al cristianismo.

El sueño también era apreciado y, como toda música de buena calidad era capaz de adormecer mágicamente a sus auditores, los arpistas tenían rango de *bô aire,* es decir, de hombres libres poseedores de ganado, según una evaluación jerárquica que hemos de considerar tardía[58]. Al principio, formaban parte de la clase sacerdotal, pues la música

57 *Thesaurus Paleohibernicus* II, p. 248; cf. D'Arbois de Jubainville, *Mélanges*, en *Revue Celtique* 12, pp. 153-160.

58 Según los términos propios del tratado titulado Uraicecht Bhecc o «pequeño manual elemental»: *Cruit is e aen danciuil indscin, dliges sairi cen imteid la hordam; sairi boairech tuise do:* «el arpa es un arte musical al que se debe la nobleza sin acompañamiento de otro rango de nobleza. Se le debe la nobleza de un *bô aire tuise*», es decir, de un poseedor de ganado cuyo honor se evaluaba en cuatro vacas, *Ancient Laws of Ireland* V, p. 106.

es una técnica y, en su estado de perfección, una técnica del Otro Mundo: los arpistas son a menudo mencionados junto a los *filid* del más alto rango y ellos mismos son *filid*. A lo largo de una velada familiar y principesca, el rey Ailill pide a Fraech, el pretendiente de su hija Findabair, que ordene a sus tres arpistas que les den un concierto:

> «"Que tus arpistas toquen para nosotros", le dijo Ailill a Fraech. "Que toquen, pues", dijo Fraech. Las arpas tenían fundas de piel de nutria con ornamentos de cuero parto realzados con oro y plata. Estaban recubiertas por una piel de gamo tan blanca como la nieve con manchas gris oscuro en el centro. Tenían, alrededor de las cuerdas, una funda de lino blanco como el plumaje de un cisne. Llevaban arpas de oro, plata y bronce con figuras de serpientes, pájaros y perros de oro y plata. Cuando las cuerdas se ponían en movimiento, aquellas figuras se volvían hacia los hombres. Empezaron a tocar y doce hombres de su casa murieron de lloros y tristeza.
>
> Aquellos tres hombres eran hermosos y melodiosos, y eso eran los juegos de Uaithne. Aquellos hombres célebres eran los tres hermanos, Goltraiges, Gentraiges y Suantraiges. Boand, de los *sidhe*, era su madre. Cuando la mujer estaba de parto, primero le pareció que eran llantos y tristeza a causa de la intensidad de sus dolores; luego, vinieron las sonrisas y una gran felicidad a causa del gran placer de los dos hijos. A continuación, con el tercer hijo, el sueño y la delicadeza a causa de la dificultad del nacimiento, tanto es así que de ahí toma su nombre un tercio de la música»[59].

Boand (la *Boyne*) es la hermana del Dagda, esposa de su hermano Elcmar (otro nombre de Ogme). Elcmar tiene de ella un hijo incestuoso de nombre Oengus, el Apolo céltico. Y es también su hija, pues Boand es otro nombre de Brigit. Si los arpistas son sus hijos, es porque ella es la madre de los tres dioses primordiales y de todos los *filid*. La técnica musical coincide y se reúne con la teología y las genealogías divinas. Y la primera arpa de Irlanda, la que contiene todas las melodías, es el arpa del Dagda, el dios-druida[60].

59 Edición Wolfgang Meid, *Tain Bo Fraech, Mediaeval and Modern Irish Series* 22, Dublín, 1067, pp. 4-5.

60 Véase Eugene O'Curry, *On the Manners and Customs of the Ancient Irish III*, p. 220; sobre la interpretación de los nombres de los tres arpistas, Goltraige, Gentraige y Suantraige, véase Christian-J. Guyonvarc'h, *Notes d'Étymologie et de Lexicografie gauloises et celtiques XXIV. 107. Irlandais traige «mode musical»*, en *Ogam* 18, 1966, pp. 326-329.

2.5. La fuente de la salud

La «fuente de la salud», que tiene un homólogo arqueológico en Galia, en Glanum (Saint-Remy-de-Provence)[61], es confiada, en *La segunda Batalla de Mad Tured*, al dios-médico Diancecht, que, como es médico, también es druida:

> «Entonces se hizo esto: aplicar fuego a los guerreros que habían sido heridos allí para que estuviesen más brillantes a la mañana siguiente. Por esta razón Diancecht, sus dos hijos y su hija, es decir, Octriuil, Airmed y Miach, entonaban encantamientos bajo la fuente cuyo nombre es Salud. Sus hombres, heridos mortalmente, eran arrojados a ella tal y como habían sido heridos. Cuando salían, estaban vivos. Sus heridas mortales habían sido curadas por el poder del encantamiento de los cuatro médicos que estaban alrededor de la fuente»[62].

Esta fuente es demasiado peligrosa para ellos y los fomores la cubren de piedras, pero sin duda lo hacen demasiado tarde, cuando la suerte de la batalla ya está echada. Habiendo sido herido por un tránsfuga, el dios-herrero Goibniu...

> «fue a la fuente y quedó sanado. Había entre los fomores un guerrero, Octriallach, hijo de Indech, hijo de Dé Domnann, hijo del rey de los fomores. El guerrero dijo que cada uno de ellos debía traer una de las piedras de la Drowes para tirarla en la Fuente de la salud, en Achad Abla, delante de Mag Tured, al oeste, y delante de Loch Ailoch, al este. Fueron y cada hombre echó una piedra en la fuente. Llamaron al túmulo Carn d'Octriallach. Otro nombre de esta fuente es, sin embargo, Lago de las plantas, pues Diancecht metió en ella un ejemplar de cada una de las plantas que crecían en Irlanda»[63].

El agua maravillosa resucita a los muertos cuando los dioses y los druidas intervienen. Si los vivos la utilizan, el agua los rejuvenece y los preserva, no siempre de la muerte, pero al menos sí de la enfermedad y

61 El topónimo Glanum está emparentado, según todo parece indicar, con el adjetivo glan, «puro», común a todas las lenguas neocélticas. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, *Notes d'Étymologie et de Lexicografie gauloises et celtiques II. 6. Le nom de Glanum, Saint-Remy-de-Provence (Bouches-sur-Rhône): irlandais, gaullois, cornique, breton glan «pur»*, en *Ogam* II, 1959, pp. 279-284; cf. Françoise Le Roux, *Notes d'Histoire des Religions V. 9. Introduction à une étude de l'«Apollon» celtique*, en *Ogam* 12, 1960, pp. 59-72.

62 Christian-J. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 55.

63 *Ibid.*, p. 56.

la decrepitud. El agua es aún más eficaz cuando se echan en ella los frutos del Otro Mundo, seguramente nueces o avellanas. La anécdota siguiente, que extraemos del *Immram Maile Duin*, texto ya profundamente cristianizado, da testimonio de esto:

> «Después de eso, desembarcaron en otra gran isla. Uno de sus dos lados era un bosque con tejos y grandes robles. El otro, una llanura con un pequeño lago. Allí había grandes rebaños de corderos. Vieron una pequeña iglesia y una fortaleza. Fueron a la iglesia. En la iglesia, había un viejo clérigo gris al que la cabellera lo cubría completamente. Mael Duin le preguntó: "¿De dónde vienes?".
>
> "Soy el decimoquinto hombre de la familia de Brenann de Birr. Salimos para hacer nuestro peregrinaje por el océano y llegamos a esta isla. Todos están muertos, excepto yo". Y entonces les enseñó la tablilla de Brenann, que habían traído con ellos en su peregrinaje. Todos se prosternaron ante la tablilla y Mael Duin le dio un beso.
>
> "Ahora comed —dijo el viejo— todos los corderos que necesitéis, pero no más de los que necesitéis". Todos ellos se alimentaron durante cierto tiempo con la carne de aquellos corderos.
>
> Un día que estaban contemplando la isla, a lo lejos, vieron una nube que venía hacia ellos desde el sudoeste. Al cabo de un momento, mientras seguían mirándola, se dieron cuenta de que se trataba de un pájaro y vieron moverse sus alas. El ave llegó pues a la isla y se posó en una colina a poca distancia del lago. Ellos pensaron que iba a atraparlos con sus garras y a arrojarlos al mar. El pájaro traía sin embargo la rama de un gran árbol. Esta rama era más grande que uno de los grandes robles. De ella salían grandes ramos y en lo alto estaba cubierta de hojas frescas. Sus frutos eran pesados y numerosos, bayas rojas que parecían uvas, pero eran más grandes. Ellos se escondieron para ver qué hacía el pájaro. Éste permaneció tranquilo un momento a causa de su debilidad y luego empezó a comer los frutos de la rama. Mael Duin fue a la cima de la colina donde estaba el pájaro para saber si le haría daño y no se lo hizo. Toda su gente le siguió a aquel lugar.
>
> "Que vaya uno de nosotros —dijo Mael Duin— y recoja algunos frutos de la rama que está ante el pájaro". Uno de ellos fue y cogió parte de las bayas. El pájaro no protestó, pues no le vio, y no se movió. Entonces fueron los dieciocho hombres, detrás de sus escudos, y no les hizo mal.
>
> A la hora nona, vieron venir del sudoeste dos grandes águilas que se posaron en el lugar donde estaba el gran pájaro. Tras descansar un buen

rato, empezaron a picotear y a quitar los piojos que infectaban las mandíbulas del pájaro por arriba y por abajo, sus ojos y sus orejas.

Así estuvieron hasta la noche. Entonces los tres se pusieron a comer las bayas y los frutos de la rama. Desde la mañana al mediodía siguiente picotearon los mismos parásitos por todo su cuerpo, arrancando también completamente las viejas plumas y las viejas placas de sarna. A mediodía, no obstante, arrancaron las bayas de la rama; con sus picos las aplastaron contra las piedras y las arrojaron al lago hasta el punto de que la espuma se volvió roja. Luego, el gran pájaro fue al lago y se quedó lavándose casi hasta el final del día. Entonces salió del lago y se posó en otro lugar de la misma colina para que los piojos que le habían quitado no volviesen a él.

A la mañana siguiente, los dos pájaros, con sus picos, se pusieron a picar y a alisar las plumas del tercero, como si lo hiciesen con un peine. Así estuvieron hasta la mitad del día. Entonces reposaron un poco y partieron por donde habían venido.

Después, el gran pájaro se quedó alisándose las plumas y sacudiéndose las alas durante tres días. El tercer día, a la hora tercia, echó a volar, dio tres veces la vuelta a la isla y se posó un poco en la misma colina. Luego, marchó al lugar del que había venido. Su vuelo era ahora más ágil y fuerte que cuando vino. A todos les pareció evidente que había cambiado su vejez en juventud, según las palabras del profeta, que dice: *Renouabitur ut aquilae iuuentus tua.*

Diuran dijo entonces observando aquella gran maravilla: "Vayamos a rejuvenecernos en el lago, donde el pájaro ha rejuvenecido". "No —dijo otro—, pues el pájaro ha dejado en él su veneno". "Lo que dices no es bueno —dijo Diuran—. Yo iré el primero". Entonces fue y se bañó. Hundió sus labios en el agua y bebió varios tragos. Sus ojos permanecieron perfectamente sanos durante toda su vida, no se le cayó ni un diente, ni un cabello de su cabellera y a partir de entonces no sufrió debilidad ni enfermedad.

Después se despidieron del viejo e hicieron provisión de cordero. Echaron el barco al agua y buscaron el océano»[64].

Esta versión irlandesa de la historia del fénix no fue comprendida por los transcriptores del relato, que llevaron a cabo la proeza de encontrarle una justificación bíblica, no sin cierta prolijidad. Pero poco importa: el agua sanadora, eficaz gracias a los frutos del Otro Mundo, cumple exactamente la función que le ha sido atribuida.

64 *Immram Maile Dûin*, ed. Van Hamel, *Mediaeval and Modern Irish Series* 10, pp. 46-48.

La fuente, el lago, el manantial pueden ser reemplazados por un río o un arroyo. Pero, viva o durmiente, el agua sanadora siempre guarda relación con las plantas, pues son ellas las que le confieren sus virtudes terapéuticas. Tras su combate victorioso, pero doloroso, contra su antiguo compañero de armas, Ferniad, Cuchulainn está, según nos explica el texto de la *Tain Bo Cualnge*, en tan mal estado físico que sus amigos de los *side*, los Tuatha Dé Danann, tienen que enviar gentes del Ulster para sanarlo:

> «Vino gente del Ulster para ayudar y reconfortar a Cuchulainn, a saber, Senoll Uathach y los dos Mac Gégge, Muridach y Cotreb, que llegaron por separado y trajeron consigo los ríos y los arroyos de la Conalle de Murthemme, para frotar y lavar sus cortes, golpes, heridas, magulladuras y sus numerosas llagas en los ríos y los arroyos. Pues los Tuatha Dé Danann echaron hierbas y plantas, así como una bendición de sanación en los ríos y los arroyos de la Conalle de Murthemme para ayudar y reconfortar a Cuchulainn, tanto es así que las aguas se enturbiaron y la superficie se volvió verde»[65].

Los encantamientos no eran pues los únicos que actuaban y las dos medicinas, mágica y vegetal, colaboraban. ¿Cuáles eran las plantas utilizadas y cómo las preparaban? No sabemos nada al respecto: la medicina druídica, irlandesa o gala, no nos ha dejado ninguna receta de tisana, mixtura o licor. Sin embargo, lo que no tenemos sobre las plantas, lo tenemos, parcialmente, sobre la leche: un druida picto, Drostan, recomendaba al rey de Irlanda recoger la leche de ciento cuarenta vacas blancas y verterla en un agujero en mitad del campo de batalla para curar a los soldados heridos por las flechas envenenadas de los britanos. Los que fuesen sumergidos en ella, sobrevivirían[66]. Si bien el *Libro de Leinster* reduce el número de vacas a ciento veinte, precisa que tienen que ser *bo mael find,* «vacas blancas sin cuernos»[67]. Volvemos a encontrar la misma historia en el *Dindshenchas* métrico:

> «Drostan el druida dijo entonces a la escolta del rey Crimthand: que todo hombre al que hieran los Fidga sea sumergido en un charco de leche

65 Ed. Windisch, pp. 599-601; ed. C. O'Rahilly, p. 100, 3597-3604. Ch.-J. Guyonvarc'h, *La Razzia des vaches de Cooley, op. cit.*, p. 202.

66 Leabhar Breatnach, *The Irish Version of the Historia Britonum of Nennius,* ed. Todd, Dublín, 1848, pp. 122-124.

67 Folio 15a, ed. Best-Bergin-O'Brien I, Dublín, 1954, p. 17, línea 1832.

blanca; pese a las heridas infligidas por las armas amenazadoras y numerosas, saldrá sano y salvo de ellas»[68].

2.6. El tejo y la ceguera druídica

Hay una magia vegetal de otra clase que a continuación veremos empleada por un druida para encontrar a una reina raptada por uno de esos dioses del Otro Mundo que tan a menudo y de tan buena gana se amparaban de los bienes de los humanos, incluso de los de los reyes:

> «Entonces Eochaid (el rey desposeído de su esposa) hizo que su druida, que se llamaba Dalan, buscase a Etain. Éste salió aquel día hacia el oeste, hasta la montaña que llaman Sliab Dalan («montaña de Dalan») y llegó aquella misma noche. No obstante, al druida le resultaba penoso que Etain le fuese ocultada durante un año. Preparó cuatro varas de tejo y escribió en ellas unos *ogam*. Entonces le fue mostrado por las varas de su ciencia y por sus *ogam* que Etain estaba en el *sid* de Bri Leith, donde había sido conducida por Midir»[69].

Este servicio ejemplar prestado a un rey por un druida es también un excelente testimonio de uno de los múltiples procedimientos del arte adivinatorio. Hay que señalar que Dalan procede en dos tiempos: primero se retira, de noche, a la cima de una montaña, después, en segundo lugar, graba los *ogam*. Detrás de una gran parte de las técnicas que nos incumbe enumerar y, en la medida de lo posible, describir, estaba la adivinación (y el sacrificio) como intención y finalidad últimas. Qué duda cabe que la constatación no facilita la clasificación, pero es fundamental y coincide con todas las observaciones acumuladas por los escritores de la Antigüedad. Constatemos además que la madera de tejo desempeña un gran papel en ellas. Pues prácticamente cada vez que un *file* o un druida irlandés graba unos *ogam* adivinatorios o mágicos en una vara de madera, ésta es de tejo: como el *file* Cesarn, que se servía, para

68 Edward Gwynn, *The Metrical Dinshenchas*, III, pp. 164-166; cf. el *Dindshenchas* de Rennes, ed. Whitley Stokes, en *Revue Celtique* 15, p. 427: «Un druida de los pictos, Drostan, dijo entonces: "Que metan tres veces cincuenta vacas lecheras de un solo color en un mismo foso y que aquellos a los que las gentes de Fidga hieran sean sumergidos en la leche»; serán sanados del veneno de sus armas. Pero que decapiten a todos aquellos que hayan sido muertos..."».

69 Versión del Manuscrito Egerton, 1782, ed. Windisch, *Irische Texte* I, p. 129; traducción Christian-J. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 256.

sus encantamientos, de cuatro varas de tejo de veinticuatro pies de largo y ocho caras[70]. En la Galia, la madera de tejo no aparece en los encantamientos de los que nos ha quedado alguna huella, pero está presente en los nombres de los éburos y los eburovices (Évreux), y ya hemos citado el breve extracto del *De Bello Gallico* en el que César explica que el rey Catuvolcus se envenenó ingiriendo tejo.

Según el *Coir Anmann,* o «Conveniencia de los Nombres», el druida Mog Ruith se servía, en sus operaciones adivinatorias, de una rueda de la que había tomado su nombre:

> «Mog Ruith, ¿de dónde viene ese nombre? No es difícil: Roth, hijo de Rigoll, le había criado y el tal Roth era un druida célebre. Por eso le llamaron servidor de Roth. Mogh Ruith también quiere decir *magus rotarum*, porque hacía sus augurios druídicos con ruedas»[71].

El nombre de Mogh Ruith significa literalmente «servidor de la rueda». No se dice que su rueda, o ruedas, fuesen de madera de tejo, pero es probable que fueran de madera. Otro texto precisa que la rueda de Mogh Ruith era la «rueda remante» *(roth ramhach):*

> «Fue él quien marchó a aprender el druidismo con el druida Simon. Y fue con él con quien hizo, un año antes de la querella de Simon con Pablo y Pedro, la rueda remante que llegará a Europa antes del Juicio Final»[72].

Evidentemente, esta rueda, que es en Galia el principal atributo de Taranis en la estatuaria galorromana, no es un simple símbolo solar, sino la rueda cósmica:

> «Sin embargo Dron, hija de Laren, era la primera esposa de Mogh Ruith. Y la hija de Mogh Ruith era Tlachtga... Los tres hijos de Simon la violaron antes de que regresara del este y ella dio a luz a tres hijos. Tlachtga trajo con ella el pilar de Cnamchaill, es decir, los restos de la rueda y lo que la rompió: ciego quedará aquel que la mire, sordo aquel que la oiga, muerto aquel sobre el que caiga»[73].

70 Véase Kuno Meyer, *Mitteilungen aus irischen Handschriften für Celtische Philologie* 3, p. 460 y Rudolf Thurneysen, *Baile in Scail*, en *Zeitschrift für Celtische Philologie* 20, p. 220.

71 Ed. Whitley Stokes, *Irische Texte* III, p. 409.

72 M. S. Rawlinson B 502, fol 157, 36. Sobre Mogh Ruith y la dualidad del druida en general conviene leer: Françoise Le roux, *Le dieu-druide et le druide divin. Recherches sur la fonction sacerdotale celtique,* en *Ogam* 12, 1960, pp. 349-382.

73 *Ibid.*, p. 369.

No hay razón para sorprenderse por el hecho de que, en los anales de la Irlanda cristiana, Mogh Ruith tenga una reputación poco favorecedora. A este druida arcaico, que en el relato del *Asedio de Druim Damhghaire* es un modelo de rectitud y de honestidad intelectual y moral, se le acusa de la decapitación de san Juan Bautista:

> «Si lo que cuentan es cierto, no se encontró a un hombre para decapitarlo hasta que Mogh Ruith, el irlandés, le decapitó por un salario. Y aquello fue lo que trajo a los irlandeses el frío, el hambre y la enfermedad»[74].

Larga maldición, a la que le falta la principal calamidad de todos los pueblos del mundo: la conquista extranjera. La rueda de la fortuna del folclore moderno, con sus dos aspectos, benéfico y maléfico, corresponde a este contexto antiguo[75].

Como corolario no obligatorio, pero posible, de la adivinación y la videncia, hay que mencionar la ceguera. Esta incapacidad no es la norma, pues la cualidad sacerdotal exige la integridad física. Debe comprenderse como un refuerzo sobrenatural y sobrehumano de la videncia. En el relato del Cath Mucrama o «Batalla de Mucrama», el druida Dil, que presidió el nacimiento del gran rey Fiacha Muillethan, es objeto de una mención que se sale de lo ordinario: *drui side é dall,* «es druida y ciego»[76].

Igual de típico, y más detallado, es el caso de Lugaid, hermano del rey de Connaught, Ailill. El destronado rey del Ulster, Fergus, se ha refugiado en Connaught: «treinta cientos era el número de los exilia-

74 En el relato titulado *Aiged Eoin Baisti 7 mirbuili a chind andso* (*«La muerte de San Juan Bautista y los milagros de su cabeza»*), Yellow Book of Lecan, 849b. Véase Annie M. Scarre, *The Beheading of Jhon the Baptist by Mogh Ruith,* en *Ériu* 6, pp. 173 y ss.; Käte Müller-Lisowski, *La légende de Saint Jean dans la tradition irlandaise et le druide Mogh Ruith,* en *Études Celtiques* 3, pp. 46 y ss.

75 El *tarabara* bretón, en otro tiempo utilizado en algunas aldeas, durante el periodo en el que el calendario litúrgico hacía callar las campanas, era una especie de matraca, variante del carillón circular denominado *Santig ar Rod* («pequeño santo de la Rueda»), que es la forma popular de la Rueda de Fortuna tal y como la describe santo Tomás y procede directamente de las concepciones antiguas, clásicas o célticas. Sobre todas estas cuestiones, véase Émile Jobbé-Duval, *Les idées primitives dans la Bretagne contemporaine, Essais de folflore juridique et d'histoire générale du droit,* París, 1920, pp. 53-61; *cfr. Le Fureteur Breton* II, pp. 256-257; véase finalmente y sobre todo el *Dictionnaire des Symboles,* ed. 1969, p. 661ab, 8.

76 Ed. Standish O'Grady, *Silva Gadelica* I, p. 314.

dos, y el hombre que estaba con él en el séquito de Ailill era Lugaid, el poeta ciego, es decir, que ese Lugaid era hermano de Ailill». Ahora bien, repentinamente Ailill siente celos, durante un baño en el lago, de los favores que la reina Medb concede a Fergus (¡que, aunque exiliado, sigue siendo rey!):

> «"Es encantador lo que hacen el ciervo y la cierva en el lago", dijo Ailill. "¿Por qué no matarlos?", dijo Lugaid, que nunca había errado un blanco. "Hazlo, pues", respondió Ailill. "Orienta mi rostro hacia ellos y tráeme una lanza", dijo Lugaid. Fergus estaba lavándose en el lago y tenía el pecho vuelto hacia ellos. Entonces le llevaron su carro a Ailill y éste se acercó a ellos. Lugaid arrojó la lanza contra Fergus tan certeramente que le atravesó la espalda. "He dado en el blanco", dijo Lugaid. "Es cierto —respondieron todos—, éste es el fin de Fergus"»[77].

Lugaid ha comprendido en sentido literal la expresión peyorativa con la que Ailill ha designado a su rival y a la reina infiel, y ha creído que se trataba de animales ordinarios. El hecho que hay que retener es el lanzamiento infalible realizado por un *file* ciego.

Uno de los mejores puestos en la jerarquía de la ceguera druídica y sacerdotal irlandesa le corresponde sin lugar a dudas al gran Mog Ruith en persona, el druida de la rueda, prolongación, sustituto o avatar del dios-druida Dagda:

> «Permaneció tres años en casa de Simon. Y he aquí que se entortó abatiendo un becerro en las montañas de los Alpes, entre las altas nieves. Más tarde, perdió también el otro ojo al detener el sol durante dos días, tanto fue así que de dos días hizo uno y se mutiló el ojo quedándose ciego»[78].

Nos encontramos aquí ante la ceguera en su principio absoluto, al término de un proceso de mutilación voluntaria y de iniciación. Un texto poco conocido demuestra que todo esto era perfectamente comprendido. Es la relación de los últimos hechos y gestas de Dallan Forgaill, tras una sátira injustificada contra un rey que no había accedido a una petición exorbitante:

77 A partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *Le meurtre de Fergus, fils de Roeg*, en *Ogam* 12, 1960, p. 347.

78 *Imteachta Moighi Ruith*, ed. Käte Muller-Lisowski (*«Las aventuras de Mogh Ruith»*), en *Zeitschrift für Celtische Philologie* 14, pp. 145 y ss.

«No estaban lejos de la ciudad cuando Dallan dijo a los doctores: "Me sorprende lo que dicen los fragmentos de los relatos, pues, quienquiera que compusiese las sátiras, lo que cuentan es decoroso. Creo que antaño no se hacían sátiras bien ordenadas. Y lo que yo mismo he hecho son malos fragmentos de sátira. Sin embargo, no lamento haberlos hecho, pues, cuando vine a esta ciudad no tenía un ojo y ahora tengo dos buenos ojos". A lo que aquéllos respondieron: "Es una buena noticia la que nos das, oh, rey de los doctores, pero no es fácil de creer". "Es cierto", dijo Dallan. "Si lo es, explícanos lo que hay en el camino delante y detrás de ti", replicaron los doctores. "Delante de mí hay dos veces nueve hombres que vienen hacia nosotros, y nueves hombres detrás de mí". "Es verdad, oh, rey de los doctores". "No sé si este presagio es un bien —dijo Dallan—, pues en respuesta a mi pregunta Columcille, hijo de Feilem, me anunció que me llegaría una señal extraordinaria antes de mi muerte. ¿Acaso no es una señal extraordinaria para mí haber llegado ciego a esta ciudad y tener dos ojos ahora? Llevadme cerca de mi casa". Luego, fue conducido a su casa, donde vivió tres días y tres noches y halló la muerte»[79].

La explicación es fácil: «La marcha de los acontecimientos es regresiva, inversa a la progresión que marca la iniciación de Mog Ruith. Los presentimientos del *file* Dallan eran exactos, pues la recuperación de la vista es, para él, el signo literal de su descalificación; no es sólo la premonición de la muerte física, sino la muerte espiritual, la decadencia en lo que tiene de más cruel: la pérdida del don de la videncia para regresar al vulgar destino humano. La ceguera completa es pues, en sí misma, una perfección garantizada a aquellos que son dignos del comercio directo con los seres divinos. No puede serle concedida a un druida o a un *file* injusto que se ha extralimitado en sus derechos»[80].

2.7. La guerra vegetal

La magia vegetal reviste otra forma en la versión B del relato de la *Muerte de Cuchulainn,* cuando las «brujas» que habían ido a aprender su arte

79 Tromdamg Guaire (*«La pesada compañía de Guaire»*), ed. Maud Joynt, *Medioeval and Modern Irish Series* 2, 1941, p. 7; véase también: Françoise Le Roux, *La cécité et la voyance,* en *Ogam* 13, 1961, p. 337.

80 *Ogam* 13, *loc. cit.,* p. 337. Sobre la ceguera, es oportuno recordar el ejemplo paralelo de Odín, dios supremo de la mitología germánica, que abandona un ojo a cambio del don de la videncia; véase Georges Dumézil, *Les dieux des Germains,* p. 41 (ed. esp.: *Los Dioses de los Germanos,* Siglo XXI, Madrid, 1990).

druídico *(druidecht)* en Bretaña y Babilonia deciden la muerte del héroe del Ulster:

> «Fue entonces cuando se levantaron las tres hijas de Catalin, con los cuerpos lisiados, tuertas y mudas, las tres *bodb* mendigas y errantes, las tres brujas negras, odiosas, de siniestro color, diabólicas... Sobre los relámpagos de un viento rápido, con un grito estridente, llegaron a Emain. Esos tres fantasmas horribles y repugnantes se sentaron sobre la verde hierba, cerca de la ciudad, y suscitaron fantasmagóricamente una gran batalla entre dos ejércitos, entre magníficos árboles movedizos, unos hermosos y frondosos robles, de forma que Cuchulainn oyó el ruido de un combate... y del pilar de destrucción y la ruina de la fortaleza»[81].

La visión es dantesca y digna de una *Walpurgisnacht* germánica. Pero el término «druidismo» *(druidecht)* aplicado al arte de unas brujas maléficas y hábiles no es sino una consecuencia de la cristianización, teniendo en cuenta la fecha límite de transcripción del texto, cuando todo lo que evocaba la religión precristiana era arrojado al infierno o al nivel de los fomores. Por lo tanto, es muy tardío. Pero el motivo vegetal es auténtico. En *La segunda batalla de Mag Tured* leemos una amenaza de guerra vegetal, y las responsables vuelven a ser unas brujas:

> «"Y vosotras, oh, Bé Chuille y Danann, ¿de qué poder dispondréis durante la batalla?", preguntó Lug a las dos brujas. "No es difícil —respondieron—: encantaremos los árboles y las piedras y los terrones de tierra, de tal forma que se convertirán en un ejército en armas contra ellos y los pondrán en fuga entre horrores y tormentos"»[82].

Estos dos extractos irlandeses son comparables al *Kat Godeu* galés, el «combate de los arbustos», que inspiró el episodio del bosque que camina del Macbeth de Shakespeare. En todo esto apenas se menciona el roble de Plinio. El *Kat Godeu* sólo hace una breve alusión a él:

> «El roble es rápido;
> ante él tiemblan el cielo y la tierra.
> Es un valeroso portero frente al enemigo.
> Su nombre es un apoyo»[83].

81 Ed. Van Hamel, *op. cit.*, pp. 80-81; a partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *La mort de Cuchulainn*, en *Ogam* 13, pp. 512-513.

82 *Textos mitológicos irlandeses* I/1, p. 35.

83 *Ibid.*, p. 150b.

La guerra vegetal también se encuentra en el continente, pero traducida por Tito Livio en historia, conforme a la tendencia romana:

> «Precisamente, mientras se daban esos pasos llegaron noticias de un nuevo desastre, pues aquel año la mala suerte los acumulaba uno sobre otro: Lucio Postumio, el cónsul electo, y su ejército habían sido aniquilados en la Galia. Había una extensa selva, que los galos llamaban Lítana, por donde iba a cruzar con su ejército. A izquierda y derecha en torno al camino los galos cortaron los árboles de esta selva de tal forma que si no se los tocaba se mantenían en pie, pero si se les daba un ligero impulso se venían abajo. Postumio tenía dos legiones romanas y había alistado en la vertiente del mar Adriático tantos aliados que metió en los campos enemigos veinticinco mil hombres armados. Los galos se habían apostado alrededor de la entrada del bosque y, cuando la columna se internó en la selva, empujaron los árboles cortados que estaban más hacia fuera; al desplomarse éstos, unos sobre otros, no pudiendo resistir el impulso por estar mal asegurados, cayeron a ambos lados y sepultaron armas, hombres y caballos, hasta el punto que apenas se salvaron diez hombres, pues la mayoría sucumbieron asfixiados bajo los troncos de los árboles y las ramas rotas, y el grupo restante, en pleno desconcierto ante aquella inesperada circunstancia, fue liquidado por los galos armados que rodeaban todo el contorno de la selva, y de tantos como eran solamente fueron hechos prisioneros unos pocos que se dirigieron al puente de un río y fueron interceptados por los enemigos que previamente habían bloqueado dicho puente. Allí sucumbió Postumio, batiéndose con todas sus fuerzas para no caer prisionero. Los boyos, entre ovaciones, llevaron los despojos del cadáver y la cabeza cortada del general al templo que entre ellos era objeto de mayor veneración. Luego, vaciando la cabeza según su costumbre, cincelaron en oro el cráneo y lo utilizaron como vaso sagrado para hacer libaciones en las solemnidades y servía al mismo tiempo de copa al sacerdote y los rectores de los templos. Los galos obtuvieron también un botín tan importante como la victoria» [84].

Los anales romanos fechan el desastre en el 216 antes de nuestra era, y la localización de la derrota en tierras de los boyos, con detalles concretos y verosímiles sobre la suerte de la cabeza de Postumio, subraya su

84 Tito Livio XXIII, 24 [trad esp.: *op. cit.*, pp. 247-248]; véase Pierre Le Roux, *Les arbres combattants et la fôret guerrière*, en *Ogam* 11, 1959, p. 14. A este artículo, aparecido en febrero de 1959, se debe el primer análisis del tema sobre el doble plano del mito y de la historia.

historicidad. Pero esos árboles que caen poco a poco sobre un ejército entero para aniquilarlo constituyen una realización técnica demasiado cercana a la perfección para no dar pie al escepticismo. Eso requeriría una sincronización demasiado precisa. La magia está completamente ausente del relato y el nombre de los druidas no se pronuncia, pero la estratagema vegetal no se explica en función de la realidad histórica. Tenemos que admitir, por consiguiente, que Tito Livio hizo una transposición, más o menos lograda, de un mito galo en la historia romana. Ni que decir tiene que los galos cisalpinos tenían una religión organizada, un culto y sacerdotes.

2.8. El roble, el serbal y el avellano; el tejo y el manzano

La etimología analógica que Plinio propone del nombre de los druidas a partir del griego δρῦς ha hecho que muy a menudo se le haya atribuido a este árbol una eficacia y un papel religioso exclusivos. En realidad, tal etimología resulta de un juego de palabras y de una hermenéutica: el roble es el soporte vegetal de un simbolismo que une el saber y la fuerza, y sólo este árbol era susceptible de servir a tal simbolismo, bajo la dependencia de las divinidades soberanas[85]. Pero está descartado que los

85 Christian-J. Guyonvarc'h, *Keltische Wortsymbolik*, en *Kairos* 1963/3, pp. 189-197; *cfr. Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXIII. 100. Remarques sur le nom des druides, *dru(v)id-es, les «très savants»*, en *Ogam* 18, 1966, pp. 111-114. Existe un curioso diálogo en el Querolus, en el que el nombre del druida, sin ser pronunciado, aparece entre líneas tras el roble de justicia. El Querolus pregunta a un dios Lar lo que debe hacer para entregarse impunemente al bandidaje:

Querolus: ... para que me esté permitido despojar a aquellos que no son deudores, matar a los extranjeros, e incluso despojar y matar a mis vecinos.

Lar: ¡Ah! Reclamas el bandidaje y no el poder. Por Pólux que no sé de nada que justifique que tal cosa te sea concedida. Sin embargo, lo he encontrado. Tienes lo que deseas: ve a orillas del Loira.

Querolus: ¿Por qué?

Lar: Allí los hombres viven como bárbaros. Allí no hay ninguna impostura: las sentencias capitales son ejecutadas al pie del roble y escritas en los huesos. Allí los aldeanos litigan y los particulares juzgan. Todo está permitido.

(J. Zwicker, *Fontes Historiae Religionis Celticae* I, p. 109). Hemos de mostrarnos prudentes, en éste y otros casos, ante la utilización literaria tardía de un dato religioso: el Querolus está demasiado alejado del majestuoso aparato judicial que se vislumbra en la asamblea de los druidas, tal y como la describe sumariamente, demasiado sumariamente, Julio César. Pero también nos abstendremos de rechazarlo: hay aquí algo que ya no se comprendía.

druidas no utilizasen también otras esencias de sus bosques sagrados. Acabamos de ver que el tejo servía a menudo para los encantamientos adivinatorios y que, en lo que a ellos respecta, los irlandeses parecen haber utilizado más fácilmente el serbal y el avellano en sus operaciones mágicas. Es lo que hace el druida Cithruadh al encender un fuego druídico por cuenta del rey supremo Cormac durante los acontecimientos míticos del sitio de Druim Damhghaire:

> «En cuanto a Cormac, se puso a conversar con Cithruadh y le preguntó si tenía un medio para ayudar a los ejércitos. "Nada te socorrerá, como no sea un fuego druídico". "¿Cómo se hace, y para qué sirve?", preguntó Cormac. "Así —dijo Cithruadh—: que los ejércitos vayan al bosque y traigan madera de serbal, pues con ella hacemos nuestros mejores fuegos. Y es probable que, desde el Sur, respondan del mismo modo. Cuando los fuegos empiecen a resplandecer, cada uno observará el suyo. Y si los fuegos se vuelven hacia el Sur, cosa que no creo, habrá que perseguir a las gentes del Munster. Si es hacia el Norte, partid vosotros, pues seréis vencidos aunque resistáis»[86].

No hay contradicción alguna entre este texto y la afirmación de Máximo de Tiro, que declara que, entre los celtas, el roble «es la representación visible de la divinidad»[87]. Así pues, en el mundo céltico, el roble siempre está en la cumbre de la jerarquía vegetal. Es en la relación de las otras especies donde Irlanda y Galia pudieron variar sus preferencias. Pero las variaciones nunca debieron de ser demasiado grandes y es un hecho probado que, tanto en Irlanda como en Galia, la madera tenía valor adivinatorio. Es en ese sentido en el que hay que comprender expresiones como la irlandesa *crann-chur* o la bretona *prenn-denn* o *teurel prenn* («echar las maderas»), que coinciden exactamente con los *prinni loudi* y los *prinni lag* del calendario galo de Coligny.

El sentido aún permanece intacto en córnico: *teulel pren mŷl wel vye:* «echar la suerte (literalmente: «echar la madera») sería mil veces mejor»[88], y en bretón medio cobró el de «calamidad, plaga, maldad»:

86 *Revue Celtique* 43, pp. 105-107.

87 *Dissertationes* VIII, 8. D'Arbois de Jubainville, Les Celtes et les langues celtiques, p. 125, ha sostenido el germanismo del hecho. El autor recuerda los versos de Claudiano (*De consulatu Stilichonis* I, 288) sobre la selva hercinia. Esta selva, no obstante, empezó siendo celta.

88 *Passio Domini,* ed. Edwin Norris, The Ancient Cornish Drama, Oxford, 1859, p. 446.

Ha pedomp Devy don diffenn
Ha deomp gant youl da goulenn
Pebez prenndenn so disquennet

«Roguemos a Devy que nos defienda y vayamos con fervor a preguntarle qué plaga ha descendido»[89].

Joseph Loth ha llamado la atención sobre estas expresiones, cuyo sentido más o menos evolucionado no enmascara su arcaísmo. En galés existe otra palabra interesante: *coelbren*, que, en una fecha relativamente reciente (hacia el siglo XVIII), cobró el sentido de «alfabeto». Pero al principio *coelbren* significaba «suerte», por *pren* («madera») y *coel* («pronóstico, uso»)[90]. La adivinación mediante dados y números, atestiguada por Hipólito (*Philosophumena* I, XXV), no debía de ser sino una de las múltiples maneras de utilizar así la madera.

Hay un relato que parece expresamente concebido para ilustrar la utilización de la madera por la clase sacerdotal irlandesa, al tiempo que demuestra la fuerza coactiva de la predicción. Es el texto titulado: *Scél Baili Binnberlaig* («Historia de Baile, el de dulce lenguaje»), emotiva y rudimentaria evocación de un amor frustrado y trágico. El manuscrito que nos lo ha transmitido, el Harleian 5280, es tardío, pues data del siglo XV. Pero el texto es arcaico o arcaizante, salpicado de palabras raras y difíciles, características del lenguaje especializado de los *filid:*

«Baile, el de dulce lenguaje: Cabha, hijo de Cing, hijo de Ross, hijo de Rudraige, tenía tres nietos, *de quibus* Dal mBuain, Dal Cuirb y Monaig Arad. Baile era el único hijo de Buan. Y era particularmente amado por Ailinn, hija de Lugaid, hijo de Fergus, o de la hija de Eogan, hijo de Dathi. Era el bienamado de cualquiera que lo mirase u oyese hablar de él, ya fuese hombre o mujer, a causa de las historias que se contaban sobre él. Ailinn y él convinieron una cita amorosa en Ros na Turigin, en casa de Laind Moelduib, a orillas del Boyne, en Breg.

El hombre (Baile) vino a su encuentro desde el norte, de Emain Macha, por Sliab Fuait, por Murthemne, hasta Traig Baili. Desengancharon sus carros y dejaron los caballos paciendo. Y entonces gozaron de la felicidad y la alegría.

89 *Vie de Sainte Nonne,* Manuscrito de la Biblioteca Nacional de Francia, 35b 9-11; *cfr.* la edición de Ernault, en *Revue Celtique* 8, p. 430.

90 *Revue Celtique* 16, pp. 313-314 y 44, pp. 1 y ss.

Cuando estaban allí vieron la aparición (?) horrible de un hombre que venía hacia ellos desde el sur. Su carrera y su apariencia eran veloces. Corría sobre el terreno a la velocidad de un halcón que baja en picado desde un acantilado, o como el viento procedente del mar verde. Su izquierda estaba vuelta hacia tierra. "Vayamos hacia él y que le sea preguntado de dónde viene, adónde va y la razón de su prisa", dijo Baile. "Vengo de Tuag Inber y regreso al norte desde la montaña de Suide, en Leinster. No traigo noticias, a no ser que la hija de Lugaid, hijo de Fergus, ha entregado su amor a Baile, hijo de Buan, y que venía a su encuentro cuando los guerreros de Leinster la sorprendieron y dieron muerte, pues los druidas y los buenos adivinos habían predicho que no se encontrarían en vida, sino después de su muerte, y para no separarse en toda la eternidad. Éstas son mis noticias". Después de eso se alejó de ellos y no fueron capaces de retenerle. Cuando Baile oyó aquello, cayó muerto. Hicieron su tumba y su sepultura, erigieron su piedra tumbal y los hombres del Ulster celebraron la asamblea fúnebre. Un tejo creció sobre la tumba y la forma y la apariencia de la cabeza de Baile eran visibles en su cima. Por eso se llama Traigh Baili.

Después de esto, el mismo hombre se apresuró hacia el sur, hacia el lugar en el que se encontraba la joven Aidlinn, y entró en el aposento. "¿De dónde viene este hombre al que no conocemos?", dijo la joven. "Del norte de Irlanda, de Tuag Inber, y he pasado por la montaña de Suide, en Leinster". "¿Qué nuevas traes?", preguntó la joven. "No tengo noticias que hagan llorar, como no sea que he visto a los ultonianos en una asamblea fúnebre, cavando una tumba en Traig Baile, erigiendo una piedra tumbal y escribiendo en ella el nombre de Baile, hijo de Buan, heredero real del Ulster. Iba al encuentro de una mujer a la que había entregado su amor. Pero su destino no era reunirse en vida ni verse mientras aún respirasen". Y partió después de dar esta mala noticia. Ailinn cayó muerta y excavaron su tumba... Sobre su tumba creció un manzano, que al cabo de siete años se convirtió en un gran árbol. Su cima se parecía a la cabeza de Ailinn.

Al cabo de siete años, los príncipes, los adivinos y los videntes cortaron el tejo que crecía sobre Baile. Con él hicieron tablillas de poetas en las que escribieron las visiones, las fiestas, los amores y cortejos del Ulster. Del mismo modo, se escribieron los cortejos de Leinster (en la madera del manzano de la tumba de Ailinn).

Tras ello llegó Samain, y Art, hijo de Conn, celebró una fiesta. Los poetas y los hombres de todas las artes vinieron a aquella fiesta como era costumbre y trajeron sus tablillas. Art las vio y, cuando las vio, las pidió.

Las dos tablillas le fueron entregadas. En cuanto estuvieron en su mano, una frente a otra, saltaron la una hacia la otra y se unieron como la madreselva alrededor de una rama, y no se las pudo separar. Las guardaron así como una joya en el tesoro de Tara hasta que Dualang, hijo de Enna, mató a las jóvenes...»[91].

Está también la anécdota de dos reyes de Irlanda (el del norte y el del sur) que echan a suertes (*crannchur* «por la madera») la pertenencia a sus respectivas cortes de un poeta y un arpista. El azar atribuye la poesía al norte y la música al sur:

«Sucedió que hubo un poeta erudito y un arpista melodioso, a saber, Cir, hijo de Cis, el poeta, y Onaoi, el arpista, entre la compañía que llegó a Irlanda con el hijo de Mil. Eber dijo que se quedaría con ambos; sin embargo, Eremon también dijo que se quedaría con ambos. Así pues, los dos hubieron de concluir un acuerdo para repartírselos echando las maderas. El azar atribuyó el músico a Eber y el poeta a Eremon. Como prueba de aquel desacuerdo nos han quedado las siguientes estrofas del *Salterio de Cashel:*

Echaron las suertes
por los dos hombres de arte y poesía.
Al hombre del sur le fue atribuido
el arpista recto y hábil.

Al hombre del norte le fue atribuido
aquel poeta de grandes facultades.
Y fue a causa de esto que tuvo poder
sobre el honor y la poesía.

La armonía de la música, la belleza y la agudeza
fueron al sur, a la parte árida y meridional de Irlanda.
Así fue y así será para siempre
como recuerda el senchus»[92].

91 Ed. Kuno Meyer, en *Revue Celtique* 13, pp. 221-223. El texto fue publicado anteriormente, con una ortografía actualizada, por Eugene O'Curry, *Lectures on the Manuscripts Materials of Ancien Irish History*, Dublín, 1861, pp. 472-474. La traducción francesa publicada por Dottin, *L'épopée irlandaise*, pp. 284-286, es un calco de la traducción inglesa de K. Meyer.

92 Geoffrey Keating, *History of Ireland*, ed. Dinneen, I, p. 102; *cfr.* O'Curry, *Manners and Customs of the Ancient Irish*, II, p. 4.

Keating recoge esta anécdota, ausente del *Libro de las conquistas,* cuando evoca la llegada del hijo de Mil a Irlanda o, en otras palabras, de los goidelos. El piadoso historiador, que escribía en la primera mitad del siglo XVII, dispuso manifiestamente de una fuente perdida. No pudo inventarse este ejemplo, el único que poseemos de un sorteo mediante la madera en la leyenda mitológica.

El derecho irlandés acredita su uso en varios terrenos de la legislación:

a) Para saber dónde enterrar a un difunto:

«Si su abuelo fue inhumado en una iglesia patronal y su padre en otra iglesia patronal, y él quiere ser inhumado en la misma iglesia que su padre, que así sea; si no ha expresado su voluntad, que se eche la madera para escoger entre las dos iglesias»[93].

b) Para saber quién es culpable de un asesinato:

«Si hubiese dudas para determinar si cometieron o no el asesinato, no se deberá compensación alguna. Pero si los dos, o uno de ellos, eligiesen echar las maderas, les será concedido. Así pues, éstas serán echadas, y habrá tres maderas: la de la culpabilidad, la de la inocencia y la de la Trinidad. Eso bastará para condenar o absolver. Si saliese la madera de la Trinidad, se volverían a echar las maderas hasta que salga otra»[94].

c) Para evaluar los daños causados por los animales:

«He aquí cómo se pagará la compensación: se echan las maderas por cada propiedad y por cada animal de los rebaños de esas propiedades hasta que se sepa qué animal ha causado los daños, de tal manera que la compensación completa sea pagada según la naturaleza de ese animal. Que no sea un animal de primera matacía por culpa de un animal malvado ni un animal malvado por un animal de primera matacía»[95].

d) O por las abejas:

«Si hubiese varios jardines o si hubiese abejas, habría que echar las maderas para descubrir a quién pertenece el jardín del que proviene el

93 *Seanchus Mor, Ancient Laws of Ireland* III, p. 66.
94 *Lebar Aicill, Ancient Laws of Ireland* III, p. 336.
95 *Lebar Aicill, Ancient Laws of Ireland* III, p. 336.

daño. Y, cuando se descubra, si hay varias posesiones en ese jardín, habrá que echar las maderas para averiguar la posesión de la que procede el daño. Y, cuando se descubra, si hay varias colmenas en esa posesión, habrá que echar las maderas para saber de qué colmena proviene el daño. La razón por la cual se hace esto es que no se puede dar una mala colmena en lugar de una mala colmena [sic]. La colmena de la que procede el daño debe ser responsable»[96].

El sorteo mediante la madera sirve por último para evaluar la indemnización debida por alguien que no ha causado ninguna herida pese a haber tenido la clara intención de hacerlo. La legislación, que equipara la intención al hecho, vacila entre la compensación máxima por asesinato y la mínima por la herida menos grave de entre las que dan lugar a diligencias judiciales. Pero:

«Una séptima parte de la compensación es debida por la intención de herir, y una mitad por haber ido al lugar donde la herida debía ser infligida, y es también el caso de una herida que ha sido infligida y a la que es aplicable el grado de intención; o bien se echan las maderas entre ellos; o se hace un reparto en dos, además del uso del juramento»[97].

A la vista de estos extractos, no resulta difícil comprender la importancia del papel que desempeñaban aquellos que sabían echar las suertes sirviéndose de la madera, es decir, de esa rama tan especializada de los druidas que eran los poetas juristas o *brithem*.

A título de comparación inmediata, citaremos a Tácito cuando evoca la costumbre de echar las suertes entre los germanos:

«Nadie les supera en observancia de auspicios y oráculos. El procedimiento de sus oráculos es sencillo: arrancan una rama a un árbol frutal, la cortan en trozos, y, tras señalarlos con ciertas marcas, los esparcen al azar, según caen, sobre una tela blanca. En seguida el sacerdote de la ciudad, si se consulta oficialmente, o el propio padre de familia si en privado, tras invocar a los dioses y mirando al cielo, cogen tres trozos, de uno en uno y los interpretan conforme a la marca que se les ha hecho previamente»[98].

96 *Ibid.*, p. 438.
97 *Ibid.*, p. 140.
98 *Germania* X [trad esp.: *op. cit*, p. 115].

Irlanda agrupa bajo la misma denominación genérica de *coll* al serbal, al nogal y al avellano, y no distingue la nuez de la avellana, *cno*. Pero, si el avellano es frecuentemente utilizado en los sorteos y la magia de la madera, se debe evidentemente a que es el árbol de la ciencia y a que el consumo de su fruto procura el conocimiento e inspira la sabiduría.

Los avellanos maravillosos crecen junto a la fuente que el rey Cormac contempla durante su viaje al Otro Mundo:

> «Entonces vio una fuente brillante en el recinto del palacio de la que partían cinco arroyos y los rebaños bebían por turnos el agua de los arroyos. Los nueve avellanos de Buan estaban por encima de la fuente. Los avellanos púrpura arrojaban sus frutos en la fuente y los cinco salmones de ciencia que estaban en la fuente los atrapaban y luego echaban las cúpulas a los arroyos. El ruido de la caída de esos arroyos era más dulce que cualquier melodía cantada»[99].

El vínculo entre el avellano y la fuente de la vida (la misma que la del rey Cormac) sirve, por otra parte, para explicar el nombre de Shannon, cuyas aguas, lo mismo que las del Boyne, tienen un origen primordial y mítico evidente:

> «¿De dónde viene el nombre de Sinand? No es difícil. Sinand, hija de Lodan Lucharglan, hijo de Ler, fue de la Tierra de Promesa a la Fuente de Connla, que está bajo el mar, para mirarla. En esa fuente están los avellanos y los conocimientos de sabiduría, es decir, los avellanos de la ciencia y la poesía. Y, al mismo tiempo, sus frutos, sus flores y sus hojas se desprendieron y cayeron en la fuente en un solo chaparrón que hizo que el agua se cubriese de una capa de púrpura real. Los salmones masticaron el fruto de tal modo que el jugo de las avellanas es aparente bajo sus vientres púrpura. Los siete arroyos de la sabiduría salen de ella y regresan a ella.
>
> Sinand fue para buscar el conocimiento y no quería otra cosa que la sabiduría. Siguió la corriente y fue hasta Linn Mna Feile, es decir, Bri Ele, y luego continuó su viaje. Pero la fuente abandonó su lugar y ella (Sinand) la siguió hasta las orillas del río Tarr-Cain. Después, la sumergió de tal modo que emergió boca abajo. Ella encontró la muerte cuando llegó a esta parte (Shannon). De ahí vienen los nombres de Sinann, de Lind Mna Feile y de Tarr-Cein»[100].

99 *Echtra Cormaic i Tir Tairngiri*, ed. Whitley Stokes, *Irische Texte* III, p. 195.
100 *Dindshenchas de Rennes*, ed. Whitley Stokes, en *Revue Celtique* 15, pp. 456-457.

En el *Dindshenchas* métrico el tema aparece muy diluido, pero aun así vale la pena citar algunas estrofas:

«La fuente de Connla, grande era su ruido,
estaba bajo el océano azul oscuro,
siete arroyos de fama sin igual
salían de ella, Sinnan era el séptimo.

Los nueve avellanos de Crimall, el sabio,
dejaban caer sus frutos sobre la fuente;
y se encontraban, por arte de magia,
bajo una espesa niebla de druidismo.

A un mismo tiempo y de forma inusitada
brotaron sus hojas y sus flores.
Qué prodigio, qué cosa tan noble,
que maduraran en un instante.

Cuando los frutos estuvieron maduros
cayeron en la fuente.
Luego, se dispersaron por la superficie
y el salmón los comió.

Con el jugo de las avellanas, y no es cosa vulgar,
hicieron las cúpulas de inspiración
que descienden en todo momento
los arroyos de verdes corrientes»[101].

Los druidas sólo aparecen mencionados furtivamente en el último de estos tres textos. Pero la ciencia, la sabiduría, el conocimiento y todo el esoterismo del Otro Mundo forman parte de sus preocupaciones legítimas. Como el roble, el tejo y el manzano, el avellano es sin duda un árbol druídico.

2.9. La manzana

La manzana es, sin abandonar el reino vegetal, el fruto de la inmortalidad, la ciencia y la sabiduría. Nunca subrayaremos bastante su impor-

101 Edward Gwynn, *The Metrical Dindhenchas* III, pp. 292-294.

tancia en la leyenda céltica. Es el fruto del Otro Mundo, no la manzana bíblica cuyo consumo obliga al Eterno a expulsar a Adán y Eva del paraíso terrenal. Al contrario, la manzana es para los celtas un medio para entrar o permanecer en contacto con el Otro Mundo. Un detalle importante: nunca son los druidas quienes se la entregan a los humanos. Cuando el hijo de Conn Cetchathach («el de las Cien Batallas»), Condla, es invitado a partir hacia el *sid* en compañía de una joven maravillosamente bella, el rey Conn recurre a la ciencia y a la magia de los druidas:

> «Conn habló entonces a su druida, cuyo nombre era Corann, pues todos habían oído lo que decía la mujer, aunque sin verla: "Te lo ruego, oh, Corann, el del gran canto, el del gran arte. Ha venido contra mí un poder más grande que el mío, más fuerte que el mío, un combate como no había conocido desde que me apoderé del trono. Pues es por un combate pérfido que una forma invisible ha venido a violentarme y a quitarme a mi hijo y mi autoridad real mediante hechizos de mujer".
>
> El druida cantó entonces un encantamiento contra la voz de la mujer y nadie volvió a oírla, y Condla no volvió a ver a la mujer a partir de aquel momento. Pero cuando la mujer se fue por obra del encantamiento del druida, le lanzó una manzana a Condla. Éste pasó un mes sin consumir alimentos ni bebida, pues le parecía que nada era ya digno de ser ingerido, excepto su manzana. La manzana no menguaba por mucho que comiese, sino que permanecía entera»[102].

Y el encantamiento del druida, que ha hecho retroceder a la mensajera del Otro Mundo, resulta impotente contra la manzana. Condla es presa de la nostalgia y la languidez, hasta tal punto que, cuando la joven se presenta por segunda vez, salta a la barca de cristal para partir con ella.

Tres manzanas forman igualmente parte de los talismanes que Lug exige a los tres hijos de Tuireann como pago de la compensación por el asesinato de su padre, Cian. El relato irlandés de *La muerte de los hijos de Tuireann* las localiza en el Jardín de las Hespérides. Se trata de una reminis-

102 *Ectra Condla meic Cuind Chetchathaig inso* (*«Las aventuras de Condla el Hermoso, hijo de Conn el de las Cien Batallas»*), texto del *Lebor na hUidre*, folio 120a, ed. Best-Bergin, Dublín, 1929, p. 302; *cfr.* Julius Pokorny, *Conle's abenteuerliche Fahrt*, en *Zeitschrift für Celtische Philologie* 17, pp. 193 y ss. La traducción propuesta por D'Arbois de Jubainville, *L'épopée celtique en Irlande*, pp. 385 y ss., es inutilizable. D'Arbois comete contrasentidos hasta en el nombre de Condle Caim, pues traduce Caim por «jorobado».

cencia de la mitología clásica, lo que no resulta inusitado en una transcripción tardía:

> «Las tres manzanas que os reclamo son las tres manzanas del Jardín de las Hespérides, al este del mundo. No habrá manzanas que me satisfagan, aparte de ésas, pues su calidad es la mejor y son las más bellas del mundo. He aquí cómo son: tienen el color del oro pulido, y la cabeza de un niño de un mes no es más grande que cada una de las manzanas. Saben a miel cuando se comen; no dejan ni heridas sangrantes ni enfermedades malignas a quienes las comen; no menguan nunca por mucho que coman de ellas. Aquel que se lleve una de esas manzanas realizará su mejor hazaña, pues, después de eso, volverá de nuevo a él»[103].

En el relato de *La Navegación de Bran*, la manzana ha sido reemplazada por una rama de manzano, y la comida, por la música. Pero es de nuevo una mensajera del Otro Mundo quien la trae:

> «He aquí el comienzo de la historia: un día, Bran se paseaba solo por los alrededores de la fortaleza cuando oyó música a sus espaldas. Al mirar detrás de sí, de nuevo la música sonó a sus espaldas. La música era tan suave que Bran se durmió. Cuando despertó de su sueño, vio una rama de plata con flores blancas, y era difícil distinguir las flores de la rama. Bram cogió entonces la rama con la mano y se la llevó a su palacio. Cuando la multitud estaba en palacio, vieron en mitad de la casa a una mujer que portaba un ropaje desconocido. Y ella le cantó sus cincuenta estrofas a Bran mientras todo el ejército escuchaba y todos podían ver a la mujer:
>
> "Traigo una rama del manzano de Emain,
> como aquella que conocemos;
> con ramillas de plata blanca,
> bordes de cristal y flores"»[104].

Es esta misma rama del manzano del Otro Mundo la que le trae un día un misterioso visitante, que no es otro que el dios Lug en persona, al gran rey de Irlanda Cormac:

103 A partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 111.

104 Ed. A. G. van Hamel, *Immrama*, Dublín, 1941, p. 9; A partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *La navegación de Bran, hijo de Febal*, en *Ogam* 9, p. 304. Ahora disponemos de la detallada y minuciosa edición de Seamus Mac Mathuna, *Immram Brain. Bran's Journey to the Land of Women*, Tubinga, 1985; *cfr.* p. 33.

«Un primero de mayo, Cormac, hijo de Conn, salió temprano, solo, hacia el Muro de Tea de Tara. De pronto, vio venir hacia él a un gran guerrero brillante y de cabellos grises. Llevaba un manto púrpura a franjas y una túnica acanalada con bordados de oro sobre la piel. Llevaba a la espalda una rama de plata con tres manzanas de oro. Era un placer y una delicia escuchar la música que producía la rama, pues hasta los hombres malheridos, las mujeres en pleno parto o las personas gravemente enfermas se dormían al escuchar la melodía que salía de la rama cuando la agitaban.

El guerrero saludó a Cormac. Cormac le saludó.

"¿De dónde vienes, guerrero?", preguntó Cormac. "De un país en el que sólo existe la verdad —respondió éste—, en el que no existe ni la edad, ni el declive, ni la oscuridad, ni el mal, ni la envidia, ni los celos, ni el odio, ni la maldad".

"No es así entre nosotros —dijo Cormac—. Una pregunta, oh, guerrero, ¿haremos una alianza?".

"Me complace hacerla", respondió éste.

Y sellaron su alianza.

"Dame la rama", dijo Cormac.

"Te la daré siempre que a cambio me sean concedidos los tres deseos que pediré en Tara", dijo el guerrero.

"Te serán concedidos", contestó Cormac.

El guerrero le ató por el vínculo del juramento y le entregó la rama. Entonces partió y Cormac no supo adónde había ido.

Cormac regresó a su palacio. El séquito real quedó maravillado por la rama. Cormac la agitó ante ellos de tal suerte que todos se durmieron hasta la misma hora del día siguiente»[105].

En el *Immram Mael Duin,* o *Navegación de Mael Duin,* que es, a pesar y a causa de su cristianización, el relato más largo que tenemos de un viaje hacia el país del Otro Mundo, la primera cualidad de la manzana es aplacar el hambre y la sed:

«Cuando partieron de esa isla, dieron un largo rodeo por el mar, sin alimento y pasando hambre. Entonces encontraron otra isla, rodeada por unos grandes acantilados por todas partes. También había un bosque largo

105 *Echtra Cormaic i Tir Tairngiri* («Las aventuras de Cormac en la Tierra de la Promesa»), ed. Whitley Stokes, *Irische Texte* III, pp. 193-194.

y estrecho cuya longitud y estrechez eran grandes. Mael Duin cogió una rama de aquel bosque con la mano cuando pasó cerca de él mientras el barco bordeaba el acantilado. Al tercer día, encontró un racimo de tres manzanas al final de la rama. Cada una de aquellas manzanas les bastó durante cuarenta noches»[106].

En otra isla hay algo todavía más original:

«Llegaron entonces a otra gran isla, muy débiles a causa del hambre y la sed. Estaban cansados y suspiraban, pues habían perdido toda esperanza de encontrar ayuda. Había muchos árboles en aquel bosque, y sus ramas estaban cargadas de frutos y manzanas de oro. Sobre los árboles, había unos animales cortos y rojos como los cerdos que golpeaban los árboles con sus patas traseras de tal modo que las manzanas caían y ellos las comían después. Y hacían aquello desde por la mañana hasta la puesta de sol. Pero desde la puesta de sol hasta la mañana no se mostraban en absoluto, y permanecían en las cavernas de la tierra. Alrededor de la isla, muchos pájaros nadaban sobre las olas. Desde la mañana a la hora nona, nadaban cada vez más lejos de la isla. Pero, desde la nona hasta la víspera, nadaban cada vez más cerca de la isla y llegaban a ella tras la puesta de sol. Entonces cogían las manzanas y se las comían. "Vamos —dijo Mael Duin—, a esa isla donde están los pájaros. No nos será más difícil que a los pájaros". Uno de ellos fue a explorar la isla y llamó a sus compañeros para que viniesen a tierra. La tierra estaba caliente bajo sus pies, y no podían permanecer allí a causa del calor, porque era una tierra ardiente que los animales calentaban por encima de ellos.

El primer día se llevaron un pequeño número de manzanas y se las comieron en el barco. Cuando el sol empezó a brillar, los pájaros abandonaron la isla y se adentraron nadando en el mar. Los animales ardientes sacaron entonces las cabezas de sus cavernas y comieron manzanas hasta la puesta de sol. Cuando volvieron a sus cavernas, los pájaros ocuparon su lugar para comer las manzanas. Mael Duin se dirigió hacia allá con todas sus gentes y recogieron todas las manzanas que había allí aquella noche. Las manzanas les libraron del hambre y la sed. Llenaron el barco a su antojo y retomaron el rumbo»[107].

106 Ed. Van Hamel, *op. cit.*, p. 32.
107 Ed. Van Hamel, *op. cit.*, pp. 33-34.

Un hecho comparable se produce en otra navegación narrada en un manuscrito del siglo XV, el *Libro de Fermoy*. Es posible que el episodio sea una transposición de un escriba que conociese *La navegación de Mael Duin*. No obstante, la malicia de los transcriptores rara vez llega tan lejos, y más bien nos inclinamos a pensar que se trata de un tema común a varias leyendas. Desempeñar el papel del fruto de la vida y la ciencia formaba parte de la naturaleza de la manzana:

> «Luego, remaron durante mucho tiempo hasta que divisaron una isla maravillosa en la que había un maravilloso bosque de manzanos aromáticos. Un hermoso río corría en mitad del bosque. Cuando el viento agitaba las cimas del bosque, la música que éstas cantaban era más melodiosa que cualquier otra cosa. Los Ui Corra comieron algunas manzanas y bebieron un poco del río de vino. Inmediatamente quedaron saciados y no volvieron a sentir heridas ni enfermedades»[108].

La rama o la ramilla ornada con tres manzanas es una de las insignias de la majestad real:

> «Por encima de Conchobar había una ramilla de plata de la que pendían tres manzanas de oro para instrucción de la muchedumbre, y, cuando él golpeaba o alzaba la voz, la muchedumbre callaba. Si un alfiler hubiese caído en el umbral de la casa, lo habrían oído, tan grande era el silencio en el que todos permanecían por respeto hacia él»[109].

La isla de *Avalón*, cuyo nombre está vinculado etimológicamente al de la manzana (en galés: *afal;* en bretón: *aval),* es también, en la leyenda artúrica y, de una manera general, en todos los textos célticos en los que aparece mencionada, la localización del Otro Mundo[110]. Esto basta sin duda, además de los extractos que acabamos de reproducir, para mostrar la importancia de este fruto en las concepciones religiosas de los celtas de la Antigüedad y la Edad Media.

108 Immram Churraig hUa gCorra (*«La navegación del barco de los Ui Corra»*), ed. Whitley Stokes, en *Revue Celtique* 14, p. 42.

109 Scëla Conchobuir maic Nessa (*«Los relatos de Conchoobar, hijo de Ness»*), versión del Libro de Leinster, traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *La naissance de Conchobar, version A,* en *Ogam* 11, 1959, pp. 64-65.

110 Véase Th. M. Th. Chotzen, *Emain Ablach – Ynys Avallach – Insula Avalonis – Ile d'Avallon,* en *Études Celtiques* 4, pp. 255-274.

3. El poder de los druidas sobre los elementos

3.1. El poder sobre el agua

El druida o el *file* es el señor del agua y del fuego, y se pueden citar numerosos ejemplos de ese poder. He aquí uno que no requiere comentarios:

> «¿Cómo murió Loegaire el Victorioso? No es difícil. Aed Mac Ainine fue a reunirse con Mugain Aitinchairchech. Era la esposa de Conchobar y se supo que estaban juntos. El poeta fue detenido por orden de Conchobar y pidió morir ahogado. Conchobar se lo concedió. Le llevaron pues sucesivamente a todos los lagos de Irlanda, pero él hechizaba el agua y golpeaba cada arenal, de forma que no quedó una sola gota de agua, ni río, ni lago, donde ahogarle. Finalmente, le llevaron al Loch Lai, a la puerta de la casa de Loegaire y allí no fue capaz de hechizar el lago. Estaban ahogándole cuando el intendente de Loegaire salió de la fortaleza: "¡A mí, Loegaire! —gritó—. No han encontrado en Irlanda mejor lugar que éste para ahogar a un poeta!". Loegaire se levantó entonces y empuñó la espada. Pero al precipitarse al exterior se golpeó tan fuerte la cabeza contra el dintel de la puerta que se levantó la parte posterior del cráneo y los sesos le fueron a caer sobre el manto. A continuación, golpeó a treinta de los que estaban ahogando al poeta y Aed se escapó. Sólo entonces murió Loegaire»[III].

El druida Mog Ruith lleva a cabo la operación inversa contra sus colegas de Leinster, que han «atado» todas las aguas de la provincia de Munster:

> «Cuando quedó hecho, las gentes de Munster fueron juntas al lugar donde se encontraban Mog Ruith y los señores. Mog Ruith les dijo: "Si pensáis que es hora de que os ayude, decidme qué socorro precisáis en la situación en la que os halláis". "Proporciónanos agua", respondieron. "¿Dónde está Cennmhar?", dijo Mog Ruith. "Aquí", contestó Cennmhar. "Tráeme mis lanzas mágicas". Y así se hizo. Éstas oscurecieron el aire y el cielo, y todos vieron que un torrente brotaba a sus pies. "¿Dónde está Cennmhar?", dijo Mog Ruith. "Aquí", contestó Cennmhar. "Cava en el lugar que ha golpeado la punta de la lanza". "¿Cuál será mi recompensa?", preguntó Cennmhar. "Tu nombre será el del río", respondió Mog Ruith. Cennmhar se puso a cavar la tierra en busca del agua. Mog Ruith pronunció esta retórica mientras buscaba el agua: "Te saludo, caudal delicioso,

III A partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, en *Ogam* II, 1959, p. 424.

> etc.". Cuando hubo terminado, el agua quebró la corteza de la tierra estrepitosamente y a todos les fue muy difícil resguardarse de ella. Mientras escuchaba el agua, y antes de que todos los demás oyeran el ruido, Cennmhar recitó: "Copa llena, etc.". Cuando los nobles acabaron de beber el don del druida, Mog Ruith les dijo: "Bebed para que vuestra fuerza, vuestra energía y vuestro valor guerrero vuelvan a vosotros, y vuestro vigor y vuestra dignidad". Ellos se apresuraron hacia el agua en grupos, y todos se saciaron, hombres, caballos y ganado, pues hubo agua bastante para todos. Luego, las aguas se separaron y se distribuyeron por todas partes hacia sus gentes. Desde allí, se repartieron entre los valles, entre los cursos de agua y las fuentes de la provincia y los liberaron del adormecimiento druídico que pesaba sobre ellos. Las aguas se manifestaron así en todos ellos. La gente condujo hasta cada uno a los rebaños y el ganado de la provincia y bebieron hasta la saciedad»[112].

Mog Ruith recuerda aquí a Moisés haciendo brotar el agua de la tierra, pero sin duda la analogía fue acentuada voluntariamente por los transcriptores de la leyenda, pues el motivo irlandés del agua, situado en su contexto, no tiene nada de bíblico. Y tampoco en el relato de *La segunda batalla de Mag Tured,* en el que el copero de los Tuatha Dé Danann, un druida experimentado, promete a Lug que prohibirá el agua a los fomores:

> «Preguntó al copero de qué poder disponía. Éste dijo que aportaría a los doce primeros lagos de Irlanda como testimonio y que ellos (los fomores) no encontrarían agua por mucha sed que tuviesen. Éstos son los lagos: Derg-Loch, Loch Luimnigh, Loch nOrbsen, Loch Ri, Loch Mescdhae, Loch Cuan, Loch Laeig, Loch nEchach, Loch Fabail, Loch Deched, Loch Rioach, Marloch. Ellos mismos se dirigirían a los doce primeros ríos de Irlanda: Buai, Boann, Banna, Nem, Lai, Sinnon, Muaid, Sligech, Samair, Fionn, Riurtech, Siuir. Todos permanecerían ocultos para los fomores, de forma que no encontrasen una gota de agua. En cambio, proporcionarían agua a los hombres de Irlanda, aunque pasasen siete años guerreando»[113].

112 *Revue Celtique,* 43, pp. 74-76.

113 A partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 52-53.

La conclusión la encontramos en una línea de *El robo del ganado de Cooley* a propósito del gran *file* del Ulster, Ferchertne: «Ante él, los lagos y los ríos bajan cuando satiriza y aumentan su caudal cuando alaba». El agua es beneficiosa o maléfica según la voluntad del druida[114].

3.2. El agua lustral

He aquí otra tradición que ilustra el «bautismo» druídico y en la que, bajo el control de un druida, que es su señor, el agua es a la vez lustral y fecundadora. Es la historia del nacimiento de Conall Cernach, hermano mayor o hermano de leche de Cuchulainn, según las variantes, tal y como lo relata el tratado del *Coir Anmann,* o «Conveniencia de los nombres»:

> «Conall y Cernach, ¿de dónde vienen esos nombres? No es difícil. Findchoem, hija de Cathbad, esposa de Armogen, no podía concebir un hijo. Un día se encontró con un druida que le propuso: "Si mi recompensa fuese buena, podrías darle un hijo a Amorgen". "Tienes razón —dijo ella—, recibirás una buena recompensa". Y el druida dijo: "Ven mañana a la fuente y te acompañaré". A la mañana siguiente, se dirigieron los dos a la fuente y el druida dijo: "Lávate con esta agua y engendrarás un hijo; ningún hijo será menos respetuoso con los habitantes de Connaught, que son la raza de su madre". La joven bebió un trago de agua de la fuente. Con el agua tragó un gusano. El gusano se instaló en la mano del embrión, en el seno de su madre; le perforó la mano y la consumió. Cuando el hermano de su madre, Cat Mac Magach, supo que su hermana iba a alumbrar a un hijo que mataría a más de la mitad de los hombres de Connaught, no se separó de ella hasta el día del parto. Llegó el día y Findchoem dio a luz. Los druidas vinieron para bautizar al niño según el rito pagano y entonaron sobre él el bautismo

114 Ed. Windisch, *Irische Texte* V, p. 786. Esta breve fórmula, aplicada al agua, es también aplicable, por lo tanto, a la medicina bajo todas sus formas, pero sobre todo, a la vegetal y a la hidroterapia, tal y como la hemos visto descrita en este texto. Los irlandeses debían de tener una buena reputación en este aspecto, y desde hacía mucho tiempo. Si la mención de Festo Avieno sobre «la comunidad de los hierni, que cultiva gran cantidad de hierbas» (J. Zwicker, *Fontes Historiae Religionis Celticae, op. cit.,* p. 1) no guarda relación con el asunto que nos preocupa, en la literatura medieval francesa tenemos —a través de un probable préstamo con trasfondo céltico- un recuerdo preciso de las capacidades médicas irlandesas, al menos míticas, con los médicos «hijos de un rey de Irlanda y pares de la Mesa Redonda» que curaron a Yder, hijo del rey Nutt, gravemente enfermo (véase Joël H. Grisward, *Ider et le Tricéphale: d'une aventure arthurienne à un mythe indien,* en *Annales, Économies, Sociétés, Civilisations,* 1978/2, pp. 281-293).

pagano, diciendo: "Nunca nacerá un niño menos respetuoso de los hijos de Connaught; no pasará una noche sin que meta la cabeza de un hombre de Connaught bajo la almohada, y matará a más de la mitad"»[115].

La curación obtenida en esta anécdota es la de la esterilidad. Cabe señalar, aunque la hayamos explotado en un sentido diferente, la práctica coincidencia de las circunstancias relativas a los nacimientos del rey Conchobar y de Conall Cernach. La concepción tiene lugar tras el baño lustral y la joven madre traga, con el agua de la fuente, un gusano que desempeña un papel en el destino del embrión. Pero Cathbad había amenazado a Ness, mientras que su hija Findchoem actúa por voluntad propia. Lo que puede parecer extraño es que, hija y esposa de druidas, Findchoem recurra a los onerosos servicios de un druida ajeno a la familia, al que el texto deja en el anonimato. También es cosa notable —acaso el agua tenga algo que ver— que una familia de druidas engendre a un hijo guerrero, un verdadero *berserkr*, futuro vengador de Cuchulainn y asesino de la raza de su propia madre.

Cristianizada, el agua sanadora y lustral escapa al poder del druida y sirve para el milagro de la generosidad del rey recompensado por Dios:

«Había entre los ultonianos un hombre duro y sin piedad en Irlanda, a saber, Aithirne el Exigente. Era un hombre que pedía su único ojo al tuerto y reclamaba a las parturientas. Le llamaban así porque había hecho un circuito bajo el consejo de Conchobar. Empezó yendo a la izquierda de Irlanda y recorrió el Connaught. Fue entonces ante el rey del centro de Irlanda, entre los dos pasiles de cañizo, es decir, hasta Eochaid, hijo de Luchta, rey del sur de Connaught. Fue a presentar a Aithirne a los hombres del Munster, más allá del Shannon, hacia el sur. "Para que no nos acuses de ingratitud, oh, Aithirne —dijo Eochaid—, si hay algún objeto precioso o tesoro que te complazca, llévatelo". "En ese caso —respondió Aithirne—, sólo tienes que poner en mi mano el ojo único que tienes en la cara". "No me negaré —dijo Eochaid—, lo tendrás". Y el rey se metió el dedo bajo el ojo, se lo sacó de la cara y lo puso en la mano de Aithirne. "Coge mi mano, oh, sirviente —dijo el rey—, y condúceme hacia el agua para que pueda lavarme el rostro". Derramó entonces tres olas de agua sobre su rostro. "Dime, sirviente, ¿ha sido el ojo arrancado de mi cara?", dijo el rey.

115 Ed. Whitley Stokes, *Irische Texte* III, pp. 392-394.

"Pobre de mí. La cavidad está roja de tu sangre", respondió el sirviente. "Ése será tu nombre para siempre —dijo el rey—: cavidad roja" (Dergderc). Por la generosidad del rey al arrancarse su único ojo en su honor, Dios le concedió sus dos ojos...»[116].

Como druida, probablemente Aithirne no fuese mucho peor que cualquier otro. En la leyenda, los hay que exigieron lo mismo, o más, y no demostraron menos arrogancia. Pero tuvo la mala suerte de tropezar con un rey con madera de santo y con un transcriptor que es a la vez juez y parte. La generosidad del rey era demasiado notable y la milagrosa curación, demasiado fácil de cristianizar para que el texto fuese tratado de otro modo. La cristianización, en todo caso, no cambia las propiedades curativas y lustrales del agua[117].

Incluso hay un agua cuya pureza es tan grande que quema mortalmente en vez de curar. A Boand, amante del Dagda y madre del dios Oengus, le cuesta la vida. Ningún druida interviene para prevenir o impedir este accidente; evidentemente, la anécdota no era susceptible de cristianización:

«Boand, esposa de Nechtan, hijo de Labraid, fue a la fuente secreta que había en la pradera del *sid* de Nechtan. Ninguno de los que iban a aquella fuente regresaba sin que sus dos ojos reventasen, a no ser que se tratase de Nechtan o de sus tres coperos, cuyos nombres eran Flesc, Lam y Luam.

Una vez, Boand fue por orgullo, para poner a prueba los poderes de la fuente, y dijo que no había poder secreto capaz de vencer al poder de su belleza. Rodeó la fuente hacia la izquierda por tres veces. Tres olas rompieron sobre ella, fuera de la fuente, arrancándole una pierna, una mano y un ojo. Boand se volvió hacia el mar, huyendo de la vergüenza, y el agua la persiguió hasta la desembocadura del Boyne. Era la madre de Oengus, hijo del Dagda»[118].

3.3. La ola profética

En el *Diálogo de los dos sabios,* un *file* tiene poder sobre las olas del mar:

«Adnae, hijo de Uthider, de los cantones del Connaught, era doctor de Irlanda en ciencia y poesía. Tenía un hijo, Nede. Éste fue a aprender la

116 *Talland Etair («El asedio de Howth»),* ed. Whitley Stokes, en *Revue Celtique* 8, p. 48.

117 *Textes mythologiques irlandais* I/2, pp. 202 y ss.

118 *Dindshenchas de Rennes,* ed. Whitley Stokes, en *Revue Celtique* 15, pp. 315-316; *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 270.

> ciencia con Eochu Echbel, en Escocia. Nede permaneció mucho tiempo con Eochu, hasta que fue un experto en ciencia, y, un día en que el muchacho se paseaba a la orilla del mar, pues la orilla del mar era un lugar de revelación y de ciencia para los poetas, escuchó en las olas un ruido que le pareció extraño. Entonces, realizó un encantamiento sobre las olas y le fue revelado que éstas lloraban a su padre, que la túnica del muerto le había sido entregada al *file* Ferchertne, a quien se le concedía así la dignidad de doctor en lugar de su padre, Adnae»[119].

El poder de los druidas sobre el agua se explica por el hecho de que este elemento es el medio de paso habitual hacia el Otro Mundo. Pero esto concierne al capítulo de las concepciones religiosas y lo trataremos más tarde.

3.4. El druida, señor del fuego

Los druidas son también señores del fuego, y es el fuego del druida más poderoso, más hábil para la magia, el que se impone. El fuego maléfico de serbal preparado, como hemos visto, por los druidas del rey Cormac bajo la dirección de Cithruadh es dominado por el fuego benéfico que enciende a su vez el druida Mog Ruith. La razón inmediata de la superioridad de Mog Ruith es sencilla: obedece a la minucia con la que cumple el ritual de preparación de la hoguera:

> «Mog Ruith dijo a Cennmhar: "Enciende y prepara el fuego". Cennmhar se levantó y dispuso la hoguera como una mantequera (?), con tres lados y tres ángulos, más siete puertas, mientras que el fuego del norte sólo tenía tres puertas y no estaba ni dispuesto ni arreglado, sino que habían colocado la madera en pilas»[120].

La prescripción ritual es tan preciosa como excepcional. Pero no es sacrificial, y por eso sólo podemos clasificarla entre las técnicas. Mucho más allá y por encima del folclore, se inscribe sin embargo en la serie de los usos religiosos del fuego.

Disponemos de una huella de la técnica ritual y sacrificial gala en César, B. G. VI, 16:

119 Ed. Whitley Stokes, en *Revue Celtique* 26, p. 8. Véase ahora Ch.-J. Guyonvarc'h, *Le dialogue des deux sages*, Payot, París, 1999, p. 71.

120 *Revue Celtique*, 43, pp. 106-108.

«Otros hacen uso de muñecos de enorme tamaño, cuyos miembros, trenzados con leña, rellenan con hombres vivos. Les prenden fuego y los hombres, rodeados de llamas, expiran»*.

Y otra en Diodoro de Sicilia V, 31:

«Así, después de haber tenido en prisión a los malhechores durante cinco años, los empalan en honor de los dioses, a quienes los consagran junto con muchas otras primicias, levantando piras de enorme tamaño. También se sirven de los prisioneros como víctimas de sus sacrificios en honor de los dioses. Algunos de ellos incluso matan a los animales capturados en la guerra junto con los hombres, o los queman, o los aniquilan con algún otro suplicio»**[121].

Y en Estrabón IV, 5:

«He oído hablar también de otras formas de sacrificios humanos, como por ejemplo la práctica de matar a flechazos a algunos, o la de crucificarlos en los templos, o la de fabricar un enorme muñeco de paja y madera en el que metían algunas cabezas de ganado, bichos de todo tipo, y hombres, y hacer con él un holocausto»***.

Y los *Escolios berneses* de Lucano, fragmento tardío y controvertido —no sin motivo, aunque nosotros no tenemos aquí razón alguna para refutarlo— dan el nombre del dios al que se le ofrecía el sacrificio mediante el fuego: *Taranis Ditis pater hoc modo apud eos placatur: in alveo ligneo aliquot homines cremantur* («Entre ellos Taranis es aplacado del siguiente modo: queman a cierto número de hombres en una jaula de madera»)[122].

El muñeco o el coloso, de madera o de heno, equivalen, en la técnica ritual, a la hoguera de Mog Ruith. Desgraciadamente, no sabemos más. Pero no es exagerado afirmar que el fuego, sin ser el único medio para

121 Puede establecerse una relación entre el plazo de cinco años mencionado por Diodoro y el ciclo de cinco años del calendario de Coligny. Se trata de un ciclo completo que regula toda la vida religiosa, ritual y sacrificial (véase capítulo IV).

122 Véase Françoise Le Roux, *Des chaudrons celtiques à l'arbre d'Esus. Lucain et les Scholies Bernoises,* en *Ogam* 7, 1955, pp. 34-35. Véase sobre todo la explicación completa en Ch.-J. Guyonvarc'h, *Le sacrifice dans la tradition celtique,* eds. Armeline, Brest, 2005, pássim.

* Trad esp.: *op. cit.*, p. 213 [N. del T.].

** Trad esp.: *op. cit*, pp. 278-279 [N. del T.].

*** Trad. esp.: *op. cit*, p. 182 [N. del T.].

el sacrificio, era uno de sus instrumentos principales e ilustraba un gran número de ceremonias religiosas. Volveremos a encontrarlo en la celebración de las exequias galas según César y Pomponio Mela (véase *infra*): no hay duda de que el poder de los druidas sobre este elemento era absoluto y exclusivo. En efecto, el velo de imprecisión de nuestras fuentes clásicas no enmascara completamente el cuadro de la práctica ritual y litúrgica del fuego. En comparación —y ya hemos dicho varias veces por qué—, Irlanda es parca en detalles, de hecho no aporta prácticamente ninguno fundamental.

Keating, al relatar en su *Historia de Irlanda* —escrita en el siglo XVII a partir de fuentes hoy completamente desaparecidas, o de fuentes orales de las cuales no podemos disponer— la fundación, absolutamente mítica, del reino de Meath por el rey Tuathal Techtmhar, menciona ciertos usos druídicos:

> «Allí fue instituido el fuego de Tlachtga, alrededor del cual se reunían en asamblea, durante la noche de Samain, los druidas de Irlanda para hacer sacrificios a todos los dioses. En aquel hogar quemaban sus ofrendas, y era obligatorio, bajo pena de sanción, apagar los fuegos de Irlanda aquella noche. Por cada fuego encendido en Irlanda, el rey de Munster percibía un canon... porque Tlachtga ocupaba la región de Munster, que pertenecía al reino de Meath»[123].

Es decir, del fuego ritual dependen simbólica, ritual y legalmente todos los demás fuegos de Irlanda encendidos durante la mayor y más solemne de las cuatro fiestas anuales.

Es no obstante en la fiesta del verano, Beltaine, el primero de mayo, cuando el papel del fuego druídico es más importante, cosa que Keating no deja de subrayar:

> «Él (Tuathal Techtmhar) hizo el segundo campo en la región que había sido dada por la provincia de Connaught: Uisneach, donde se celebraba la asamblea general de los hombres de Irlanda, que llamaban la Gran Reunión de Uisneach. Durante la fiesta de Beltaine se celebraba la feria en la que acostumbraban a intercambiar bienes, mercancías y tesoros. También hacían sacrificios al gran dios que adoraban y que llamaban Bel. Era costumbre erigir en honor de Bel, en cada cantón de Irlanda, dos fuegos entre los cuales empujaban a las bestias enfermas de cada especie para

123 *History of Ireland*, ed. Dinneen II, p. 246.

curarlas y preservarlas durante el año. Y ese fuego dio nombre a la fiesta, que tiene lugar el día de los dos apóstoles Felipe y Santiago, Beltaine, es decir, Beilteine o "fuego de Bel"»[124].

A este respecto, cabe mencionar el *locus consecratus* del que habla César (B. G. VI, 16):

«En cierta época del año, celebran una reunión en el territorio de los carnutes —considerado el centro de toda la Galia—, en un espacio sagrado»*.

Queda descartado que Keating adornase sus fuentes, pues la costumbre de la que habla subsistió en el folclore[125], y el *Dindshenchas de Rennes*, más audaz, la hace remontar hasta la raza mítica de Nemad:

«Mide, —de dónde viene ese nombre—. No es difícil: Mide, hijo de Brath, hijo de Deoth, fue el primero en encender un fuego en Irlanda por los hijos de Nemed, y ese fuego ardió durante seis años. A partir de él fueron encendidos todos los fuegos importantes de Irlanda y, por esta razón, cada hogar le debe al rey un saco de grano y un cerdo. Los druidas dijeron: "Ese fuego nos ha traído un mal humo (mi-de)". Entonces los reunieron en una casa por orden de Mide y les cortaron las lenguas. Él las enterró en la tierra de Uisnech y, primer druida y primer historiador de Irlanda, se sentó en el lugar bajo el cual habían sido enterradas. Gairech, hija de Gumor, madre adoptiva de Mide, dijo entonces: "Noble *(uais)* es aquel *(nech)* que se encuentra aquí esta noche". De ahí vienen los dos nombres, Uisnech y Mide»[126].

Dejemos de lado la fantasía etimológica y los detalles inventados para justificarla. El *Glosario de Cormac* recoge la misma costumbre:

«Beltaine, fuego de Bel, fuego benéfico, es decir, un fuego que los druidas hacían mediante su magia o sus grandes conjuros, y al que se con-

124 *Ibid.*, pp. 246-248. El Bel irlandés es directamente comparable con el Belenos galo y con el teónimo femenino Belisama, «la más brillante», que es un apodo de la Minerva galorromana. Véase Jacques Gourvest, *Le culte de Belenos en Provence occidentale et en Gaule*, en *Ogam* 6, 1954, pp. 257 y ss. y, en último lugar, Christian-J. Guyonvarc'h, *Études de vocabulaire gaulois*, en *Ogam* 14, 1962, pp. 161-167.

125 P. W. Joyce, *A Social History of Ancient Ireland* I, p. 291.

126 Ed. Whitley Stokes, en *Revue Celtique* 15, p. 297.

* Trad. esp.: *op. cit.*, p. 212 [N. del T.].

ducían cada año los rebaños (para protegerlos) contra las epidemias haciéndolos pasar entre ellos»[127].

Por su parte, un texto hagiográfico redactado en latín precisa que durante aquella fiesta no podía encenderse ningún otro fuego, bajo pena de muerte:

«Tenían también cierta costumbre: en virtud de un edicto, en todas las provincias, estuviesen cercanas o lejanas, cualquiera que encendiese su fuego antes que el de la casa del rey, en el palacio de Tara, debía perecer»[128].

Cuando Lug pregunta al druida de los Tuatha Dé Danann, durante los preparativos de la batalla de Mag Tured, cuáles serán sus poderes, éste sitúa el fuego entre sus principales medios de acción:

«Figol, hijo de Mamos, el druida, dijo entonces: "Haré que tres remolinos de fuego caigan sobre el ejército de los fomores y les quitaré dos tercios de su valor, de su coraje y de su fuerza. Retendré su orina en sus cuerpos y en los de sus caballos. Cada expiración de los hombres de Irlanda será para ellos un incremento de valor, de coraje y de fuerza. Aunque permanezcan siete años en el combate, no se cansarán»[129].

3.5. El viento druídico

El viento druídico es otro aspecto de la acción de la clase sacerdotal céltica sobre los elementos. Es el medio que los druidas de los Tuatha Dé Danann habrían utilizado para intentar impedir que los hijos de Mil desembarcasen en Irlanda. Tras un primer fracaso, cuando se trata de volver a embarcar, el rey de estos últimos, Donn, quiere retomar la lucha:

«"Si seguís mi consejo, oh, hijos de Mil, habrá batalla", dijo. "No derrochéis vuestra fuerza en vano —replicaron los druidas—, olvidaos de Irlanda y no volváis". Los hijos de Mil se dirigieron desde Tara al puerto de

127 Ed. Whitley Stokes, *Three Irish Glossaires, op. cit.*, p. 6; cfr. la versión del *Yellow Book of Lecan*, ed. Kuno Meyer, *Anecdota from Irish Manuscripts*, IV, *op. cit.*, p. 12: «traían a aquellos fuegos a todos lo rebaños para protegerlos contra las enfermedades del año; empujaban el ganado entre los fuegos».

128 Whitley Stokes, *The Tripartite Life of Patrick* II, pp. 278-279.

129 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 53.

Inber Scene y se alejaron por el mar hasta una distancia de nueve olas. Los druidas de Irlanda los persiguieron con un viento druídico, de tal forma que la arena del fondo del mar subió hasta la superficie. La tempestad desencadenada contra ellos fue tan violenta que el viento les empujó hacia el oeste, y estaban fatigados. "Esto es un viento druídico", dijo Donn, hijo de Mil. "Si no hay viento por encima de la vela, lo es", añadió Amorgen. Eranann, el más joven de los hijos de Mil, subió al mástil y dijo que no había viento por encima de la vela, y, tan pronto como lo dijo, cayó sobre las rocas (¿o sobre las planchas del navío?) y sus miembros se dispersaron. Donn dijo: "Es una vergüenza para el pueblo de las gentes de arte no poder acabar con el sortilegio druídico". "No es una vergüenza", dijo Amorgen. Se levantó y cantó: "Veo la tierra de Irlanda, etc.". Y la calma se apoderó del mar... Donn, hijo de Mil, dijo: "Ahora todos los habitantes de Irlanda conocerán el filo de mi espada y mi lanza". El viento se levantó de nuevo contra el barco en el que iban Bres, Buas y Buaigne, de tal forma que se ahogaron cerca de las colinas de arena de Tech Donn...»[130].

Ese viento tempestuoso, pese a haber sido provocado por encantamiento, es diferente del «soplo druídico», que es un medio y una causa de ilusión o metamorfosis, temporal o definitiva. Así, en el relato del *Asedio de Druim Damhghaire,* tras un parlamento de los druidas de ambos bandos:

«Cuando terminaba el encuentro entre los dos druidas, que predecían un triste destino para el ejército, los criados, los perros y los palafreneros les oyeron y advirtieron a Cormac. Éste dijo: "Id y matad a uno de los druidas y golpead al otro hasta que no le quede sino poca vida". Los druidas recibieron la revelación del peligro y se separaron. Cithruadh volvió al campo disfrazado para no ser reconocido. El otro marchó hacia el sur, volvió tres veces el rostro hacia el ejército y, gracias a sus poderes mágicos, envió sobre él un soplo druídico. Todos los guerreros recibieron enseguida su apariencia y su forma: todos tuvieron como él un porte imponente y la cabeza gris, de forma que, cuando cruzaron el río en pos del druida, empezaron a matarse entre sí, escalpándose, golpeándose mutuamente en la frente o en la cara, pues cada combatiente tomaba a todo el que veía por el druida»[131].

130 *Lebor Gabala Erenn,* ed. Macalister I, pp. 54-56.
131 *Revue Celtique,* 43, pp. 26-28.

El soplo druídico tiene a veces consecuencias más graves aún para aquellos que son tocados por él, por ejemplo, los tres druidas del rey Cormac, cuando Mog Ruith, tras la victoria de Munster, se acerca a ellos lo bastante para hacer uso de sus capacidades:

> «"Mi dios me ha prometido que los transformaré en piedras cuando los tenga a mi alcance con sólo soplar sobre ellos". Entonces les envió un soplo druídico y los transformó en piedras»[132].

Más tarde, en la época cristiana, el viento druídico se convierte en maléfico de forma completamente natural. Pero sigue existiendo, y el druida Broichan, que es el enemigo personal, por no decir el preferido, de san Columbano, tiene los mismos poderes que sus predecesores anteriores a san Patricio. Broichan intenta crear serios problemas a san Columbano. Pero el santo, que es, gracias a Cristo, un «druida» más poderoso, hace que todos sus esfuerzos sean en vano. Es lo que cuenta Adamnan en su historia de la vida de san Columbano. Los hagiógrafos irlandeses, en efecto, son grandes y piadosos adaptadores ante lo Eterno, y Adamnan, siguiendo la norma común, no descuida ningún detalle para poner de relieve a su bienaventurado héroe. Pero, sin embargo —y esto es también un milagro irlandés—, el druida *(magus)* no va al infierno. El santo se contenta con herirle en su amor propio profesional provocando un viento más fuerte o desviando en su beneficio el viento druídico:

> «Un día, Broichan dijo, dirigiéndose al santo: "Dime, Columba, ¿en qué momento te propones hacerte a la mar?". "Si Dios lo quiere y seguimos con vida —respondió aquél—, nos proponemos comenzar nuestra navegación dentro de tres días". Broichan, al contrario, le dijo: "No podrás, pues voy a provocar un viento que te será contrario y a provocar una oscura niebla". El santo dijo: "La omnipotencia de Dios gobierna todas las cosas, y todos nuestros movimientos son en su nombre y están guiados por Él". ¿Qué más decir? El día fijado, como había previsto, el santo llegó al largo lago del río Nes seguido por un gran acompañamiento. Los druidas se alegraron cuando vieron que se formaba una gran niebla y se levantaba un gran viento contrario de tempestad.
>
> No es sorprendente que, con permiso de Dios, tales cosas puedan ser hechas de vez en cuando por las artes demoníacas, pues hasta los vientos y las olas se hicieron muy fuertes.

132 *Ibid.*, pp. 112-114.

Así fue como un día unas legiones de demonios atacaron al santo obispo Germano en mitad del mar, cuando navegaba por la Bahía de Galia, en Bretaña, por causa de la salvación humana. Los demonios dispusieron peligros en su ruta y provocaron tempestades. Cubrieron el cielo y el día con un velo de oscuridad. Pero, más rápidamente que la palabra, con la plegaria de san Germano, todo se calmó, cesó y la niebla desapareció.

Nuestro Columba, viendo que los elementos se enfurecían con él, invocó a Cristo nuestro Señor. Entró en el navío y, mientras los marinos vacilaban, él mismo, más enérgico, hizo levantar la vela contra el viento. Cuando se hizo esto, mientras la muchedumbre miraba, el navío se puso en marcha con una velocidad extraordinaria, y los vientos contrarios mudaron en favor del viaje. El mismo día, empujado por una brisa agradable que soplaba en sentido favorable, el navío del bienaventurado fue conducido al puerto deseado»[133].

Éste es un episodio hagiográfico menor. Su único interés reside en el hecho de que establece la continuidad de una técnica mágica. Pero aclara igual de curiosamente el principio y las modalidades de la cristianización de Irlanda: todo se desarrolla como si la magia del santo fuese la más fuerte, y como si la dulzura evangélica no tuviera nada que ver.

3.6. El poder sobre la tierra

El druida tiene igualmente poder sobre la tierra y, antes del gran combate de los ejércitos del norte y del sur, en el relato del *Asedio de Druim Damhghaire,* Mog Ruith provoca el hundimiento de una colina sobre la que se había asentado el ejército del norte:

«Mog Ruith se puso a soplar sobre la colina. La tormenta era tan fuerte que ningún guerrero del norte podía permanecer en su tienda, y los druidas ignoraban de dónde les venía. Mientras soplaba sobre la colina, Mog Ruith pronunció estas palabras: "Giro y giro, etc.". Entonces la colina desapareció envuelta entre nubes negras y un remolino de niebla. El pánico se adueñó del común del ejército al oír los gritos de las tropas, el tumulto de los caballos y los carros, el ruido de las armas quebradas que resonaba cuando la colina fue golpeada en la base. Una gran parte del ejército fue presa del tormento de la agonía. Todos cayeron en el desaliento y el mal humor»[134].

133 *Adamnani Vita Sancti Columbae,* ed. Alan Orr Anderson & Marjorie Ogilvie Anderson, *Adamnan's Life of Columba,* Londres, 1961, pp. 404-406.

134 *Revue Celtique,* 43, p, 80.

Una promesa mágica similar fue hecha al estado mayor divino de los Tuatha Dé Danann antes de entablar la gran batalla de Mag Tured contra los fomores:

> «Lug preguntó al brujo, cuyo nombre era Mathgen, de qué poder disponía. Éste dijo que a una orden suya arrojaría las montañas de Irlanda sobre los fomores y sus cimas rodarían por el suelo. Dijo que las doce primeras montañas de la tierra de Irlanda estarían a las órdenes de los Tuatha Dé Danann, que lucharían por ellos...»[135].

En resumen, cualquiera que fuese su especialidad, el druida ejercía su poder sobre todos los elementos, y así es como se define el del primero de los druidas del Ulster, Cathbad, y el de sus auxiliares:

> «Uno de los dos servidores alza su mirada hacia el cielo y observa las nubes del cielo: da respuestas a la maravillosa tropa que lo rodea. Alzan todos sus ojos hacia lo alto y observan las nubes. Lanzan encantamientos a los elementos de modo que éstos libran combate entre ellos. Se forman nubes de fuego sobre el baluarte y el campo de los hombres de Irlanda. "¿Quién es ése de allí?", dice Ailill. "Yo lo sé –dice Fergus–, es la base del saber, el que manda sobre los elementos, el que sube al cielo, el que ciega los ojos, el que se apropia de la fuerza de los extranjeros con sus poderes druídicos; es Cathbad, el druida amable, con los druidas del Ulster a su alrededor"»[136].

3.7. La niebla druídica

Estado intermedio entre el aire y el agua, realidad visible y materia huidiza, la niebla no es un elemento natural autónomo. Tampoco sirve como medio de coerción y castigo. Es un medio usual, utilizado por los druidas o por las gentes del Otro Mundo, ya fuese para paralizar los movimientos de los humanos e impedir sus desplazamientos, ya para ocultarse ellos mismos. Los tres grandes héroes del Ulster, Loegaire, Conall Cernach y Cuchulainn, inmersos en una discusión de honor, según el relato del Fled Bricrend, o «Festín de Bricriu», tienen ocasión de experimentarlo:

> «Allí arriba engancharon el carro de Loegaire y éste partió hacia Mag Da Gabul ("la llanura de las dos bifurcaciones") por Bernad na Forairi ("el

135 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 52; sobre el nombre de Mathgen, véase *supra*, páginas 180-181, nota 174.

136 Véase la cita completa en la página 79.

vado de la vigilia"), por Ath Carpait Fergusa ("el vado del carro de Fergus"), por Ath na Morrigna ("el vado de Morrigan"), hasta Caerthinn Cluana Da Dam ("el serbal de la pradera de los dos bueyes"), en el Clithar Fidbaidi en Commur Cetharsliged ("encrucijada de los cuatro caminos"), más allá de Dundalk, por Mag Slicech, al oeste de la montaña de Breg. Cayó sobre él una espesa, sombría y pesada niebla que le caló hasta el punto de que no pudo continuar su camino. "Quedémonos aquí hasta que se levante la niebla", le dijo Loegaire a su cochero. Loegaire saltó del carro y el cochero dejó los caballos en un prado cercano»[137].

Después, llega un gigante que provoca a Loegaire, le inflige una derrota completa y le obliga a huir sin armas, sin carro, sin cochero y sin caballos.

La misma niebla druídica sorprende a los otros viajeros:

«Poco tiempo después, Conal Cernach tomó el mismo camino y llegó a la llanura en la que una niebla druídica había caído sobre Loegaire. La misma nube negra, sombría, horrible, cayó sobre Conall Cernach a tal punto que no pudo distinguir el cielo de la tierra»[138].

«Cuchulainn fue por el mismo camino y llegó al mismo lugar. La misma sombría niebla cayó sobre él como sobre los que habían pasado antes que él»[139].

El relato de *Tochmarc Ferbe,* o «Cortejo de Ferb», conoce un rarísimo ejemplo de niebla siniestra, a la vez guerrera y tricolor, negra, roja y verde, cuando el rey Conchobar comienza el ataque de la residencia de uno de sus enemigos:

«Cuando se hubieron acercado y divisaron la fortaleza desde allí, vieron una pesada e intensa niebla por encima de ésta. Un extremo era negro como el carbón, el centro era rojo y el otro extremo era verde».

Y el druida anuncia lo que significa esa extraña niebla:

«Conchobar preguntó luego: "¿Qué profetiza, Imrinn, esa nube que vemos por encima de la fortaleza?". A lo que Imrinn respondió: "Profetiza

137 Ed. George Henderson, *Irish Texts Society* II, Londres, 1899, pp. 44-45.
138 Ed. Henderson, p. 48.
139 *Ibid.*, p. 48.

el combate y la masacre de esas gentes esta noche". Y creó sobre este tema la siguiente retórica:

"Nube negra de veneno,
verde... ? ...,
filos rojos de dos caras,
la muerte en los vínculos,
los costados serán cortados,
las manos serán segadas,
los cuerpos serán cercenados,
las nucas quedarán peladas
en la fortaleza de Gerg
desde la novena hora mortal
hasta la mitad del día.
Las tumbas se abrirán en el suelo;
un joven distribuirá el negro de la muerte"»[140].

Terminaremos esta rápida evocación del poder del druida sobre los elementos con una anécdota hagiográfica. Esta anécdota es clásica, en el sentido de que enfrenta al santo y al druida porque hay que probar —fácilmente— la superioridad del santo y, claro está, ya no es el druida quien tiene el poder, o más bien la última palabra, sobre el agua y la piedra, ya no es él quien hace que un objeto se rompa en mil pedazos o quien sana a un enfermo *in articulo mortis*. Pero se trata de una anécdota extraordinaria —aunque no cabe duda de que podríamos encontrar muchas otras del mismo estilo— en el sentido de que describe algo que, según las normas cristianas usuales, sería impensable: la familiaridad del druida y el santo. El santo predice y provoca la enfermedad del druida para obligarle no a la conversión, sino a la obediencia y a la sumisión. El rey, hermano de leche del druida, implora la ayuda del santo que, una vez que se dan las condiciones exigidas, cura al druida. He aquí pues ese curioso capítulo que describe las relaciones entre san Columbano, sucesor de san Patricio y abad de Iona, y el druida Broichan, al servicio del rey picto Brude:

«Al mismo tiempo, el hombre venerable pidió al druida Broichan que una esclava irlandesa fuese liberada por piedad hacia la naturaleza humana.

140 Ed. Windisch, *Irische Texte* III, pp. 474-476.

Y como Broichan, cuyo corazón era duro y obstinado, la retuvo, el santo, dirigiéndose a él, habló así: "Has de saber, Broichan, que si no quieres liberar por mí a esta esclava antes de que abandone la provincia, morirás en poco tiempo". Y habiendo dicho esto en presencia del rey Brude, abandonó el palacio real y se fue al río Nes. En ese río, tomó una piedra blanca y dijo a sus compañeros: "Marcad esta piedra blanca con la que el Señor sanará a muchos enfermos entre el pueblo pagano". Y, tras haber pronunciado estas palabras, continuó: "Ahora Broichan acaba de ser duramente golpeado, pues un ángel enviado por el cielo lo ha golpeado con fuerza y ha partido en numerosos pedazos, en su mano, el recipiente de cristal en el que bebía, de forma que ahora respira con dificultad y se encuentra muy cerca de la muerte. Esperemos un poco en este lugar a los dos mensajeros que el rey nos envía para que ayudemos inmediatamente al moribundo Broichan. Pues Broichan, que ha sido golpeado muy duramente, está dispuesto a liberar a la joven.

Aún no había terminado el santo de pronunciar esas palabras cuando, como había predicho, llegaron los dos jinetes enviados por el rey. Enseguida contaron todo lo que le había sucedido a Broichan en la fortaleza del rey, conforme a la profecía del santo: la rotura de la copa, la parálisis del druida y su disposición para conceder la libertad a la pequeña esclava. Y añadieron esto: "El rey y sus gentes nos envían hasta ti para que vengas en socorro de su hermano de leche, Broichan, que está a punto de morir". Tras escuchar las palabras de los dos mensajeros, el santo envió a dos de sus compañeros a palacio con la piedra que acababa de bendecir, y dijo: "Si Broichan promete antes que liberará a su esclava, sumergid esta piedra en agua, que Broichan beba de esa agua y recobrará inmediatamente la salud. Si se niega y no quiere liberar a la esclava, morirá en el acto".

Los dos mensajeros fueron a la corte del rey obedeciendo al santo y repitieron ante el rey las palabras del hombre venerable. Cuando todo esto le fue referido al rey y a su hermano de leche, Broichan, todos se asustaron mucho. Inmediatamente, la esclava fue liberada y entregada a los enviados del santo. La piedra fue sumergida en el agua. Pero maravillosamente, contra su naturaleza, flotó en el agua como una manzana o una nuez, pues la bendición del santo no podía ser sumergida. Después de beber de aquella piedra flotante, Broichan volvió en el acto de las proximidades de la muerte y recuperó completamente la salud. La piedra fue conservada en el tesoro del rey. Cuando la sumergían en el agua y flotaba, realizaba muchas curaciones entre el pueblo por la misericordia del Señor. Pero es sorpren-

dente decir que cuando la buscaban los enfermos que habían llegado al término de sus vidas, la piedra no podía ser encontrada de ningún modo. Cuando la buscaron el día de la muerte del rey Brude, no la encontraron en el lugar donde la habían conservado hasta entonces»[141].

Así pues, si creemos a los hagiógrafos, los druidas eran grandes magos, pero los santos y, sin duda alguna, el mismo Jesucristo, eran magos aún más grandes.

En la primera página del *Senchus Mor,* podemos leer:

«Uno de los druidas le dio una copa con veneno, pero, inmediatamente, Patricio tuvo una revelación. Entonces, dijo las siguientes palabras sobre la bebida:

Iubu fis fri ibu fis ibu anfis

Fris bru uatha, ibu lithu, Christi Iesu.

Y cualquiera que pronuncie estas palabras sobre un veneno o una bebida no sufrirá ningún daño»[142].

El encantamiento de san Patricio no nos resulta más inteligible que las fórmulas galas tardías de Marcelo de Burdeos, y tampoco nos corresponde comprobar su eficacia. Pero probablemente sea muy antiguo.

También se le ha atribuido a Cormac, el gran rey-juez, una profesión de fe cristiana cuyo fondo no lo es completamente:

«Un gran rey de gran juicio se apoderó de Irlanda, Cormac, hijo de Art, hijo de Conn Cetchathach. Irlanda estuvo bien durante aquel tiempo, pues el rey creó una legislación. Durante un tiempo breve, a saber, siete años, no se asesinó a ningún hombre de Irlanda. Pues Cormac creía en un solo Dios según el derecho: decía que no adoraba ni a las piedras ni a los árboles, sino que sólo adoraba al que los había hecho, que es el protector de todos los elementos, a saber, el Dios único, poderoso protector que creó los elementos. Era en Él en quien creía»[143].

Se comprende por qué los elementos se suman con toda naturalidad al cielo, la luna y el sol como garantes de los juramentos. También se comprende por qué esta concepción fue cristianizada y por qué crista-

141 *Adamnani Vita Sancti Columbae,* ed. Anderson, pp. 400-404.

142 *Ancient Laws of Ireland* I, p. 2.

143 Lebor na hUidre, fol. 50b, ed. Best-Bergin, Dublín, 1929, p. 127.

lizó en ese punto preciso, en los relatos hagiográficos, el conflicto clásico entre el druida y el santo, desprovisto de todo realismo histórico. Muchos santos irlandeses de la alta Edad Media son así, por definición, la expresión o la consecuencia de los innumerables compromisos de forma y fondo de unas gentes que cambiaron de religión –con toda la sinceridad del mundo–, pero no de mentalidad profunda.

4. El encantamiento adivinatorio

En la misma relación en la que se describe la agitada llegada de los hijos de Mil a Irlanda, el Libro de las conquistas da, preciosa rareza, el texto del encantamiento pronunciado por el *file* Amorgen cuando desembarcó en la tierra de Irlanda:

> «Mar abundante,
> país lleno de frutos,
> cascadas de peces,
> peces sobre la ola,
> como nubes de pájaros,
> ¡mar ruda!
> Granizo blanco,
> con cientos de salmones,
> anchas ballenas,
> cascadas de peces,
> ¡mar abundante!»[144].

4.1. El *glam dicinn*

Más que comentarios explicativos o discursivos, la literatura irlandesa antigua nos ha legado explicaciones técnicas o detalles de aplicación fortuitos cuyos elementos más interesantes son los mismos nombres de las operaciones mágicas, relativas al encantamiento o adivinatorias. Una de las más eficaces, si no de las más frecuentes, parece haber sido el *glam dicinn* o «grito, maldición improvisada o extrema». El *file* Cairpre anuncia uno, por ejemplo, antes del combate decisivo de *La segunda batalla de Mag Tured:*

144 *Lebor Gabala Erenn*, ed. Macalister, V, p. 114, poema LXX.

> «Lanzaré una maldición suprema contra ellos. Los satirizaré y eso los avergonzará de tal modo que no resistirán a los guerreros a causa de los conjuros de mi arte»[145].

El *glam dicinn* más simple y, tal vez, más eficazmente descrito en sus modalidades y sus resultados es el del dios Lug contra los fomores. Es pronunciado en la postura mágica «sobre un pie, con un ojo, una mano» (el último término se omite en la descripción):

> «Lug cantó el canto que ahora repetimos sobre una sola pierna, con un solo ojo, mientras rodeaba a los hombres de Irlanda...»[146].

Y los hombres de Irlanda alcanzan la victoria, porque los fomores, atados y paralizados por el encantamiento divino, no se encuentran en posición de defenderse.

No es difícil encontrar descripciones menos lacónicas. El primer testimonio en el que nos detendremos, a causa de su originalidad, es un panegírico de san Columbano escrito hacia el siglo XII:

> «El número de poetas era tal, y tal el perjuicio que causaban, que los hombres de Irlanda no podían resistirse, pues, a aquel que era satirizado, a no ser que muriera en el acto, le salían granos envenenados en el rostro, de forma que todos podían reconocerle y la vergüenza se apoderaba de él. Pero, si el poeta satirizaba a alguien sin falta, entonces los granos venían al poeta mismo, y moría en el acto. Y el gran número de poetas era una carga, pues había treinta en una compañía, y cualquier cosa que pidieran, había que dársela, o bien un *glam dicinn* caía sobre aquel al que se la habían pedido. Tres forúnculos aparecían en el rostro de aquel que había sido satirizado: vergüenza, invalidez y fealdad eran sus nombres. Ellos (los poetas) le pidieron a Aedh, hijo de Ammere, la "rueda de Cro", a saber, un broche que pasaba de rey en rey, de forma que Aedh les desterró y les expulsó de Irlanda»[147].

145 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 55.

146 *Ibid.*, p. 56. En la versión tardía, en la que el aspecto guerrero y «odínico» de Lug está mucho más acentuado, la narración es diferente: «Lug cobró, él mismo, forma de una anciana contrahecha, con una sola pierna, una mano, un ojo, y rodeó los ejércitos respectivos, profetizando toda dificultad y toda muerte a los fomores y pronunciando palabras de aliento para los hombres de Irlanda» (*ibid.*, pp. 69-70).

147 Ed. Whitley Stokes, *The Bodleian Amra Choliumb Chille*, en *Revue Celtique* 20, pp. 421-422.

Ni siquiera los reyes más poderosos estaban a salvo del encantamiento de un *file* ávido o vengativo. Pero la hagiografía, por razones muy claras, ha teñido de matices peyorativos u hostiles *a posteriori* sus descripciones de los dignatarios de la antigua clase sacerdotal. Es de suponer que la medida de expulsión tomada por Aedh es extrema y tardía, en una época en la que los sucesores de san Patricio estaban en posición de castigar o enmendar unas exageraciones que sirven sobre todo para aumentar los méritos de un piadoso y bienaventurado personaje. En la realidad descrita o prolongada por los textos, los efectos del *glam dicinn* son automáticos, apremiantes e inmediatamente previsibles. Pero los reyes, en todos los peldaños de la jerarquía y el poder, no sólo eran víctimas. Para aquellos príncipes que disponían de druidas abnegados y poderosos, la tentación de servirse indirectamente de esta técnica mágica para fines personales o políticos debía de ser grande. Así, para obligar a Ferdiad a combatir a su amigo Cuchulainn:

> «Medb envió a los druidas, los conjuradores y los magos al encuentro de Ferdiad, de forma que hicieron tres sátiras para retenerle, y los tres *glam dicinn* para provocar los tres granos en su rostro, injuria, vergüenza y culpa. Ferdiad moriría enseguida o antes de nueve días, si no venía»[148].

El pasaje da a entender que había tres clases de *glam dicinn,* pero no nos informa sobre ninguno de los tres como categoría distinta. Es de suponer, sin embargo, que cada uno tuviese un efecto diferente, lo que nos lleva a la definición triple: injuria, vergüenza y culpa. Por improvisado que fuese, este encantamiento, que basaba su eficacia en la magia del verbo, fue dotado, en el *Libro de Ballymote,* de un aparato ritual, casi diríamos de un andamiaje, tan quimérico como considerable. Sin duda hay algo auténtico al comienzo de este ritual que acumula las dificultades para su realización práctica, empezando por la reunión de las noventa personas, treinta de ellas obispos. Pero es difícil determinar, en este texto, lo que es altamente tradicional y lo que lo es menos o no lo es en absoluto:

> «Primero se ayunaba en la tierra del rey para el que había sido hecho el poema. Luego, era necesario que un consejo de treinta laicos, treinta obispos y treinta *filid* compusiera la sátira. El poeta debía partir en persona con

148 *Tain Bo Cualnge*, ed. Windisch, *Irische Texte* V, p. 441; ed. C. O'Rahilly, p. 72, 2621-2625. Ch.-J. Guyonvarc'h, *La Razzia des vaches de Cooley, op. cit.*, p. 163.

seis compañeros, titulares de los seis grados de *file*, cuyos nombres eran: *fochloc, mac fuirmid, doss, cana, cli, anrad, ollam.* Este último, que guiaba a los otros, subía a la puesta de sol a la cima de una colina en la frontera de siete países. Y, allí, cada dignatario miraba su país y el *ollam* del país del rey que quería satirizar. En la cima de la colina tenía que haber un arbusto de espino blanco al que todos debían volverle la espalda. Con viento del norte, cada uno de ellos, sosteniendo en la mano una piedra de honda y una rama de espino blanco, cantaba contra el rey una estrofa por encima de esos dos objetos. El *ollam* cantaba primero, y los otros sucesivamente tras él. Cada uno de ellos depositaba entonces la piedra y la rama sobre la raíz del matorral de espino blanco. Si no tenían razón, la tierra de la colina los engullía; si, por el contrario, era el rey quien no tenía razón, la colina lo engullía a él, junto a su mujer y a su hijo, su caballo, sus armas, su equipamiento y su perro. La maldición del *mac fuirmid,* sobre el perro; la maldición del *fochloc,* sobre el equipamiento; la maldición del *doss,* sobre las armas; la maldición del *cana,* sobre la mujer; la maldición del *cli,* sobre el hijo; la maldición del *anrad,* sobre el país; y la maldición del *ollam,* sobre el rey mismo»[149].

Ya sea mitológico o hagiográfico, ningún texto cuenta que unos obispos irlandeses se asociasen con unos *filid* para componer una sátira y darse a las prácticas mágicas. Además, un ceremonial tan importante y complejo habría dejado huella en los anales. Pero el hecho de que se cristianizase de esta forma la más pagana de las técnicas de encantamiento dice mucho del lugar que ocupaba en las relaciones sociales y políticas de la Irlanda precristiana.

149 *Book of Ballymote,* fol. 248a, líneas 24-51, texto citado por Whitley Stokes en *Revue Celtique* 12, pp. 119-121; véase también Christian-J. Guyonvarc'h, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XX, 82. moyen-irlandais corrguinech «magicien» et glâm dicinn «malédiction suprême»,* en *Ogam,* 16, 1964, pp. 443-444. «Vemos, pues, una vez más lo que hay que pensar de la novela inventada de cabo a rabo por el viejo autor del *Libro de Ballyomote,* una cristianización teórica y torpe de un hecho religioso pagano. Sin embargo, la fuerza de la tradición es tal que el inventivo escriba no pudo sustraerse a ella. De hecho, lo imaginó siguiendo las viejas normas: su *glan diccin* de fantasía pone siempre en escena a dos personajes principales, que son el rey y el poeta (o el druida). En cuanto al prodigio creado por este último, su único instrumento adivinatorio es la sátira» (Françoise Le Roux, *La divination chez les Celtes, op. cit.,* pp. 242-243).

4.2. El *imbas forosnai* y el *dichetal do chennaib*

En el Glosario de Cormac aparece designada otra operación adivinatoria arcaica con el nombre de *imbas forosnai,* es decir, si hemos de creer al glosador, «ciencia que humilla». La descripción que sigue es también sospechosa de compostura, pero no por ello debe desconcertarnos: no sería la primera ni la única vez que un *file* o un transcriptor hubiese inventado o adaptado —coherentemente o no— una historia para justificar una etimología analógica a cualquier precio:

> «El *file* mascará un pedazo de la carne de un puerco rojo, de un perro o de un gato, y luego lo depositará sobre la piedra plana que habrá tras la puerta[150]; después, ofrecerá un encantamiento a los dioses sobre el altar; después, invocará a sus ídolos. Si no los encuentra al día siguiente (?), encanta sus dos palmas y se las coloca sobre las mejillas hasta que se duerma. Alguien habrá de velarle para que no sea molestado ni perturbado antes de que todo le sea revelado, es decir, hasta el fin de una novena o de dos, o de tres, según lo que se haya estimado necesario en el momento del sacrificio».

Como san Patricio había prohibido este encantamiento a los *filid* convertidos —tal vez por escrúpulos de conciencia, pues no narra aquí sino una piadosa ficción—, seguramente por un prurito de erudición, el glosador añade:

> «E *ideo "imbas" dicitur,* es decir, sus dos palmas (una palma delante y otra detrás) sobre sus mejillas. Y Patricio abolió o prohibió esta práctica, lo mismo que el *teinm laegda,* y decidió que quien recurriese a ellas no tendría ni cielo ni tierra, porque era un abandono del bautismo. En cuanto al *dichetal do chennaib,* les fue permitido practicarlo, según las reglas del arte, y la razón es que no requiere sacrificios al demonio, pues no es sino una revelación inmediata a través de las puntas de los dedos del poeta»[151].

El error reside, antes que nada, en la mala comprensión de *imbas* por *im-,* prefijo de intensidad o reflexivo, y de *bas* «palma (de la mano)». La

150 La masticación de bellotas aparece señalada por el escoliasta Lucano (*Farsalia* I, 451): «¿Acaso el hecho de que comiesen bellotas significa que acostumbrasen a practicar la adivinación?» (J. Zwicker, *Fontes Historiae Celticae* I, p. 51). Pero los *Escolios* son demasiado tardíos para poder concederles una confianza absoluta.

151 Ed. Whitley Stokes, *Three Irish Glossaires,* p. 25.

explicación ha sido elaborada a partir de este dato falso[152]. Pero la *-b-* forma parte de la preposición-prefijo *imb*, e *imbas* es en realidad una contracción gráfica que representa la pronunciación aproximada de *imb-fhius* o *imb-fhess*, «gran ciencia»[153]; la -fh- aspirada es muda. Y, como en el caso del *glam dicinn*, el profano no penetra el secreto de la operación mágica.

He aquí un ejemplo auténtico, en la versión del *Lebor na hUidre* de *El robo del ganado de Cooley*, cuando la reina Medb se informa de la suerte que ha corrido su ejército:

> «"¿Cuál es tu nombre?", preguntó Medb a la joven. "Fedelm, profetisa de Connaught, es mi nombre", respondió ésta. "¿De dónde vienes?", volvió a preguntar Medb. "De Escocia, donde he aprendido la ciencia de los *filid*", contestó la joven. "¿Tienes la ciencia por iluminación?", continuó Medb. "En verdad la tengo", dijo la joven. "Mira entonces por mí cómo será mi expedición". La joven obedeció. Medb dijo: "Oh, Fedelm, la profetisa, ¿cómo ves al ejército?". Fedelm respondió y dijo: "Lo veo muy rojo, veo rojo". "Eso no es cierto, en verdad –dijo Medb–, pues Conchobar es débil en Emain y los ultonianos lo rodean con sus mejores guerreros. Mis mensajeros han ido allí y me han traído la noticia".
>
> "Fedelm, la profetisa, ¿cómo ves a nuestro ejército?", dijo Medb. "Lo veo rojo, lo veo muy rojo", dijo la joven. "No es cierto, en verdad –dijo Medb–, pues Celtchar, hijo de Uthechar, rodeado por un tercio de los ultonianos, está en Dun Lethglaisse, y Fergus, hijo de Roeg, hijo de Eochaid, está con nosotros aquí, en el exilio, con treinta centenares de guerreros a su alrededor".
>
> "Fedelm, la profetisa, ¿cómo ves a nuestro ejército?", dijo Medb. "Lo veo rojo, lo veo muy rojo", dijo la joven. "Eso no es nada –dijo Medb–, pues habitualmente hay disputas y cóleras y heridas rojas en cada gran asamblea reunida en una fortaleza. Mira pues de nuevo por nosotros y dinos la verdad. "Fedelm, la profetisa, ¿cómo ves a nuestro ejército?". "Lo veo rojo, lo veo muy rojo", dijo Fedelm»[154].

152 Confundido por la seguridad del escriba, J. Loth ha intentado relacionar *imbas* con el galo *ambosta* [que ha pasado al castellano como «ambuesta» (N. del T.)], cuya existencia está atestiguada en una gran parte del territorio bajo control romano, *Revue Celtique* 37, pp. 311-312.

153 Rudolf Thuneysen, *Zeitschrift für Celtische Philologie* 19, p. 163; Nora K. Chadwick, *Scottish Gaelic Studies* 4, pp. 97-135; *Contributions to a Dictionary of the Irish Language* I/1, col. 66; Françoise Le Roux, *La divination chez les celtes*, p. 239.

154 A partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, en *Ogam* 15, pp. 143-144.

La insistencia de Medb en querer cambiar el curso de la profecía hubiera merecido mejor suerte. Pero el funesto destino del ejército de Irlanda está decidido y nada puede cambiarlo. En un canto del que sólo citaremos las primeras estrofas, Fedelm profetiza las sangrientas hazañas del héroe Cuchulainn:

«Ha resuelto dirigirse al combate,
y, a menos que os guardéis de ello, será traición.
Os busca para el combate,
Cuchulainn, hijo de Sualtach.

Él abatirá vuestras lanzas sanas
y os traerá vuestras últimas derrotas.
Os dejaréis vuestras cabezas,
Fedelm la profetisa no os lo oculta.

La sangre correrá de las heridas de los héroes,
larga será la duración del recuerdo.
Habrá cuerpos cercenados, las mujeres llorarán
a causa del perro del herrero, al que veo»[155].

En la versión del *Libro de Leinster* no se especifica que la profecía de Fedelm es un *imbas forosnai.* No obstante, los indicios son claros. Y nos brindan la ocasión de comprobar que esta profecía encantatoria no requiere de ningún complicado aparejo, ni trance, ni rito, ni gesto: la palabra lo abarca todo por su importancia primordial, a no ser, claro está, que el transcriptor haya omitido voluntariamente el detalle de un rito sacrificial.

Y lo mismo cabe decir del *dichetal do chennaib cnaime,* o «encantamiento mediante las puntas de los huesos», para llamarlo con su nombre completo. Parece haber sido relativamente fácil de practicar:

«Cuando el poeta ve a un hombre a lo lejos, que viene hacia él o se le aparece, compone inmediatamente una estrofa sobre él con la punta de sus huesos (es decir, de sus dedos) o con su espíritu, sin preparación, y canta y actúa al mismo tiempo»[156].

155 *Tain Bo Cualnge,* versión del *Libro de Leinster,* ed. Windisch, *Irische Texte* V, pp. 37-39; ed. Cecile O'Rahilly, p. 8, 264-275. Ch.-J. Guyonvarc'h, *La Razzia des vaches de Cooley, op. cit.*, p. 65.

156 Kuno Meyer, *Fianaigecht, Todd Lectures Series* XVI, Dublín, 1910, p. 38.

O'Curry ya señaló en su día que el *dichetal do channaib* era la forma más simple, tolerada por el cristianismo, del *imbas forosnai,* ya que la utilización de esta forma no requería ningún sacrificio[157]. Sin duda, tiene razón. La cuestión que se plantea entonces es saber si todos los ejemplos que acabamos de citar están completos. Todo parece indicar que los transcriptores de la *Tain Bo Cualnge* omitieron el detalle del sacrificio, sin modificar la conclusión de la fuerza impositiva de la palabra. D'Arbois de Jubainville tuvo en su día la idea de analizar el detalle del *imbas forosnai* descrito por el obispo Cormac[158], y ahora podemos comparar el *tarbfes,* o «festín del toro» que ya hemos mencionado a propósito de la elección real (véanse las páginas 177-178 y el cuadro que aparece aquí abajo).

La comparación es instructiva. A pesar de las contradicciones en el orden de las operaciones y de las diferencias en los animales sacrificados (toro, en un caso, cerdo, gato o perro, en el otro), se trata del mismo ritual.

IMBAS FOROSNAI	TARBFES
1. Un sacrificio a los dioses (cerdo, gato o perro);	1. Sacrificio del toro;
2. a) un encantamiento cantado sobre un trozo de carne de la víctima; b) una invocación sobre las dos manos del *file;*	2. un hombre come carne y bebe caldo de la víctima; 3. un sueño mágico;
3. a) una invocación a los dioses tras el primer encantamiento; b) una invocación a los dioses tras el segundo encantamiento;	4. cuatro druidas cantan encantamientos;
4. un sueño mágico de una, dos, tres veces nueve días; durante ese sueño, el *file* recibe la revelación de la verdad.	5. el adivino tiene un sueño que le revela la identidad del rey.

157 Eugene O'Curry, *Manners and Customs of the Ancient Irish* II, p. 209.
158 *Les Celtes et les langues celtiques,* pp. 248-249.

Así pues, el transcriptor, buen cristiano, que nos ha transmitido el relato de la *Enfermedad de Cuchulainn,* siguió fielmente un ritual de *imbas forosnai,* dejando aparte el hecho de que omite el nombre del ritual y lo reemplaza por el de la circunstancia en la que podía o debía ser celebrado. Al mismo tiempo, el *tarbfes,* o «festín del toro», autentifica el viejo texto del Glosario de Cormac en cuyo pasivo obra una irremediable etimología analógica.

Además, el ritual de entronización real descrito, o denigrado, mejor dicho, por Giraldo Cambrense en el siglo XII en Ulster (véanse pp. 97-98), comporta:

El sacrificio de un animal (caballo).

El consumo de la carne y el caldo de la víctima.

No es una prueba definitiva, pero la presunción de identidad es consistente. Basta con que esos dos elementos no contradigan lo que acabamos de exponer[159].

4.3. El *teinm laegda*, encantamientos diversos

Nuestra perplejidad es mayor ante el *teinm laegda* o «iluminación del canto». Es un *teinm laegda* lo que permite al rey-héroe Find Mac Cumall, siempre según el *Glosario de Cormac,* encontrar al asesino del loco Lomna. Para ello, Finn se metió el pulgar en la boca y cantó un *teinm laegda*. Y aún conocemos diversas variedades más. O bien había que colocar unas varillas sobre el objeto que se trataba de elucidar, o, como Finn, el «oficiante» se metía un dedo en la boca en contacto con una muela del juicio, se lo mordía, improvisaba un cuarteto y, finalmente, ofrecía un sacrificio a las divinidades[160]. Es un *teinm laegda* lo que permite también a Finn darse cuenta de que ha llegado al término de su vida:

> «Un día Finn salió de Almha y se dirigió al lugar denominado *adharca iuchbach,* en Offaley. Llegó a una fuente sobre la colina y bebió un trago. Se colocó el pulgar sobre su "diente de ciencia" y cantó un *teinm laegda*. Enton-

159 El hecho céltico es directamente comparable al rito latino conocido bajo el nombre de *incubatio* y que describe Virgilio (*Eneida,* VII, 83-103). El adivino latino se acuesta sobre dos pieles de oveja para el sueño adivinatorio y, en Grecia, se han atestiguado hechos del mismo orden, lo que obliga a insistir en la importancia extrema de la adivinación en las religiones indoeuropeas. Para más detalles, véase nuestro libro *Le sacrifice dans la tradition celtique,* pássim.

160 Ed. Whitley Stokes, *Three Irish Glossaires,* p. 34; cfr. *Contributions to a Dictionary of the Irish Language,* I/1, 118.

ces le fue mostrado que el fin de su tiempo y de su vida habían llegado y cantó este cuarteto...»[161].

En otra circunstancia, un poco menos dramática, el *teinm laegda* le sirve a Finn para aclarar las razones de un ataque nocturno. Unos fantasmas la toman con él y sus compañeros, y sus aventuras son duras. Pero:

> «Cuando se levantaron a la mañana siguiente, no vieron en la llanura que los rodeaba ni casas ni gente por ninguna parte. Find encontró su caballo atado al poste, sin mancha, sin defecto, sin daños. Se preguntaron entonces quién les había infligido aquella afrenta. Find cantó un *teinm laegda*, se puso el pulgar sobre una muela del juicio y le fue revelado: "En verdad –dijo–, son los tres fantasmas del Valle de los Tejos quienes nos han atacado. Nos han infligido este ultraje para vengar a su hermana, Cuillind la del largo hocico, a la que matamos»[162].

El *teinm laegda* servía para las adivinaciones espectaculares y, a veces, para juegos completamente profanos. Cuando le presentan a Lugaid, *file* ciego, un pequeño cráneo que el mar ha arrojado sobre la arena y le preguntan a qué ser perteneció, él ordena: «Ponedle encima la punta de las varillas», luego, tras una reflexión, anuncia que era la cabeza del perrillo de Brecan: «No es sino un pequeño vestigio, pues Brecan se ha ahogado con su familia en ese abismo»[163].

El análisis es común a todos los ejemplos que hemos recogido. Había que:

- meterse el pulgar en la boca;
- tocar con una varilla al hombre, animal o cosa sobre el que se planteaba la pregunta;
- recitar un encantamiento;
- hacer un sacrificio.

De él se desprenden, pues, dos elementos constantes, uno de los cuales desapareció tras la cristianización: el sacrificio y el encantamiento.

Existían otros encantamientos, y en una cantidad seguramente mucho mayor de lo que nos dejan saber nuestras fuentes. Algunos son conocidos, aunque sea vagamente: el *dlui fulla*, por ejemplo. Se practicaba

161 Ed. Standish O'Grady, *Silva Gadelica* I, p. 91.
162 Ludwig-Christian Stern, *Le manuscrit irlandais de Leyde*, en *Revue Celtique* 13, p. 7.

con una brizna de paja que bastaba arrojar a la cara de la persona elegida para que se volviese loca. Acompañándola de un juego de palabras, el *Coir Anmann,* o «Conveniencia de los nombres», explica esta operación mágica en función del nombre de un druida:

> «Nuada Fullon: Fullon era el nombre del druida que lo crió, y fue el primer druida en llevar a cabo un encantamiento sobre una brizna de paja para volver loco a un hombre. Por eso los irlandeses dicen *dlui fulla*»[164].

Pero si estamos en la incertidumbre es sobre todo porque los diversos encantamientos secundarios que detectamos furtivamente aquí y allá sólo difieren entre sí en ciertos detalles de su ejecución. Sea cual sea su nombre, todos ellos tienen la misma fuerza y todos son igualmente susceptibles de provocar la muerte de las víctimas. Así, por ejemplo, el *briamon smethraige* descrito en el *Glosario de Cormac* y que un *file* practicaba cuando alguien se oponía a su voluntad:

> «Frota el lóbulo de la oreja del hombre entre sus dos dedos y el hombre sobre el que se ejecuta esta operación muere. Es natural: lo mismo que la oreja se encuentra en el exterior del hombre, el hombre sobre el que se ejecuta esta operación se encuentra fuera de la humanidad»[165].

Quedaría por saber, antes de cualquier comentario de mayor amplitud, si Cormac no arregló su descripción del *briamon smethraige* como hizo con la del *glam diccin,* de forma que a nadie se le ocurrió volver a practicarlo. Es un hecho, sin embargo, que el glosador siempre interpreta el encantamiento en el mismo sentido mortal y maléfico. El veneno, tan frecuente en la Antigüedad y en la Edad Media, es raro, y parece además que su preparación y su empleo hayan estado reservados a la clase sacerdotal, a causa de sus amplios conocimientos de botánica y medicina vegetal. Y no todas nuestras fuentes son igual de serias. Un ejemplo bastará:

> «Dreca, hija de Calemael, hijo de Connaith, era una druidesa y una compositora de rimas. Ella fue quien preparó un líquido envenenado para los veinticuatro hijos de Fergus, el del Costado rojo. Todos ellos murieron y el lugar en el que murieron fue llamado Nem Tenn ("fuerte veneno")»[166].

163 Whitley Stokes, *Three Irish Glossaires,* p. 14; Kuno Meyer, *Sanas Chomairc,* en *Anecdota from Irish Manuscripts* 4, p. 28.
164 Ed. Windisch, *Irische Texte* III, p. 366.
165 *Three Irish Glossaires,* p. 14.
166 *Dindshenchas de Rennes,* ed. Whitley Stokes, en *Revue Celtique* 16, p. 34.

¿Qué era, finalmente, el «nudo de los druidas», conocido por una enigmática mención en el *Diálogo de los ancianos*?

> «Recuerdo tres colinas, no tienen ni edad ni defecto;
> El ciervo gris de las tres puntas corría por ellas de un lado a otro;
> recuerdo tres iglesias que pertenecían a un buen amo.
> No contentaban por la voz de sus campanas, pero estaban rodeadas por [el nudo de los druidas»[167].

Esta estrofa da a entender que se trataba de un sortilegio cuyos efectos cubrían todo el terreno dependiente de las tres iglesias. ¿Constituía una barrera que sólo se franqueaba en determinadas condiciones? Ese «nudo de los druidas» está, en todo caso, fuertemente cristianizado.

De los cuatro principales encantamientos cuyos nombres —ya que no las técnicas operatorias— conocemos:

glam dicinn,
imbas forosnai,
teinm laegda,
dichetal do chennaib,

sólo el último, que parece haber sido sobre todo un procedimiento de identificación, le fue permitido a los poetas después de la cristianización. El *Senchus Mor* distingue minuciosamente lo que se hacía antes y lo que fue permitido tras la llegada de san Patricio. El comentario, que omite el *glam dicinn,* sigue la definición del *dichetal do chennaib* y concluye con una lista de lo que quedó autorizado:

> «Y así fue tras la llegada del Nuevo Testamento. Pero no era como se hacía antes de san Patricio: el poeta colocaba su varita sobre el cuerpo o sobre la cabeza de la persona y sabía el nombre de su padre y de su madre; sabía todo aquello que era desconocido y le había sido presentado en un minuto, o dos, o tres. Esto era el *teinm laegda* o el *imbas forosnai,* pues lo que ambos revelaban era lo mismo. Pero cada uno de ellos se hacía de una manera diferente, pues en cada uno se hacía un sacrificio diferente.
>
> No obstante, Patricio abolió estas tres cosas entre los poetas porque eran cosas impuras: el *teinm laegda* o el *imbas forosnai* no se hacían sin sacrificio a los ídolos. Después, no les permitió ningún rito que incluyese un sacrificio al diablo, pues su arte era puro. Sí les permitió el *dichetal do chennaib,* pues se adquiría a través de un gran conocimiento y aplicación. Así fue

167 *Acallamh na Senorach,* ed. Stokes, *Irische Texte* IV, p. 27.

como dejó a los poetas, y también a las genealogías de los hombres de Irlanda, las reglas de la poesía, lo elementos de la elocuencia, los elementos de la madera y la recitación de poemas»[168].

El sacrificio a los ídolos y al diablo es, en el texto jurídico, una formulación cristiana y peyorativa. No importa: después de esta depuración evangélica, los *filid* de Irlanda conservaron lo esencial de sus atribuciones, así como todo su prestigio. La misma mención del sacrificio precristiano hubiera debido hacer entender desde el principio que el *file* era una especialización del druida.

4.4. El *feth fiada* o «don de la invisibilidad»

El *feth fiada* es el don de la invisibilidad de los dioses del Otro Mundo. Este don no les impide verse entre ellos, ni ver a las gentes de este mundo, pero los humanos no pueden verlos si ellos no quieren. Es el caso de Manannan, visible sólo por Fand durante el encuentro final del relato de la *Enfermedad de Cuchulainn*[169], o de Lug, que cuando viene a curar a Cuchulainn de sus heridas sólo se hace visible para él[170]. El *feth fiada* no es, con toda seguridad, un privilegio cotidiano de los druidas terrestres, pero está tan relacionado con la magia de los druidas que desaparece con el paganismo según el relato de *El alimento de la casa de los dos vasos:*

«Fue después de que el *Teilginn* expulsase a los druidas y a los demonios de Irlanda cuando cada cual quedó bajo el yugo y la creencia de la fe. Curcog estaba con sus mujeres en la pradera de Brug na Boinne y era verano. El calor y la canícula hacían mella en las mujeres y fueron a nadar en el Boyne. Cuando las jóvenes se cansaron de nadar y de retozar, se acercaron cada una a sus ropas y se alejaron del río. Eithne no advirtió que las jóvenes se iban y fue así como el *Fed Fiar* (por *feth fiada*) y el druidismo abandonaron a la bella joven que era Eithne (pues no era posible ver a este grupo de mujeres al principio y no se pudo ver a Eithne hasta ese momento). Eithne no volvió a ver a las mujeres, pero todos podían verla a ella. Volvió a la orilla, se puso sus ropas, buscó a las mujeres en la orilla del Boyne y no las encontró...»[171].

168 *Ancient Laws of Ireland* I, p. 44.
169 Véase *Ogam* 10, 1958, pp. 305-306.
170 *Tain Bo Cualnge*, ed. Windisch, *Irische Texte* V, pp. 341-345.
171 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 262.

El *feth fiada,* don mágico de la invisibilidad, es un privilegio de los Tuatha Dé Danann como gentes del *sid.* Y ese privilegio es también un secreto celosamente guardado, incluso, y sobre todo, aunque algunos druidas y otros personajes excepcionales se beneficiasen de él. Cuchulain se lo dice –y dice también por qué– a su excompañero de armas, Ferdiad:

> «Ferdiad dijo: "Nuestra fraternidad o nuestra camaradería no son iguales". "¿Por qué?", preguntó Cuchulainn. "Tus amigos del *sid* vienen a ti y tú nunca me los has mostrado", respondió Ferdiad. "Eso no me será fácil –dijo Cuchulainn–, pues si el *feth fiada* le fuese mostrado ahora a alguno de los hijos de Mil, ninguno de los Tuatha Dé Dannan volvería a tener el poder de servirse del secreto o de la magia"»[172].

Es, por lo demás, una invención o una creación de Manannan, hermano de Dagda y dios supremo del Otro Mundo:

> «A cada uno de los Tuatha Dé Danann al que le convenía una residencia y un asiento de dignidad, Manannan le asignó una residencia particular. Después, hizo el *feth fiada,* el festín de Goibniu y los cerdos de Manannan para los guerreros. Es decir, que por el *feth fiada* ya no se podía ver a los príncipes, que por el festín de Goibniu los reyes supremos fueron sin edad ni declive, y los cerdos de Manannan podían ser sacrificados, pero seguían vivos para los guerreros»[173].

El sentido de la expresión es oscuro, no porque ignoremos el significado de las palabras, sino porque *feth* presenta cinco o seis significaciones diferentes y *fiad(a),* tres o cuatro. Lo más verosímil es «bruma o velo de ciencia»[174]. Este olor a magia no impidió, sin embargo, al gran san Patricio hacer uso del *feth fiada* en una circunstancia urgente, como se relata en el párrafo de introducción a la célebre *Lorica:*

> «Fue Patricio quien compuso este himno. Fue compuesto en la época de Loegaire, hijo de Niall. La razón por la cual fue compuesto es que Patricio quería protegerse, a sí mismo y a sus monjes, contra ciertos enemigos mortales que acechaban a los clérigos. Es una coraza de fe para la protección del cuerpo y del alma contra los demonios, los hombres y los vicios. Aquel que los repita cada día pensando totalmente en Dios, se verá

172 *Tain Bo Cualnge,* ed. Windisch, *Irische Texte* V, pp. 551-553. Ch.-J. Guyonvarc'h, *La Razzia des vaches de Cooley, op. cit.,* p. 189-190.

173 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 258.

174 *Contributions to a Dictionary of the Irish Language,* F/1, 101-103 y 110-112.

libre de los demonios, pues éstos no osarán oponerse a él. Será una protección contra todo veneno y contra toda envidia, será una defensa para él contra la muerte súbita, será una coraza para su alma tras la muerte. Patricio lo cantó cuando Loegaire preparó una emboscada contra él para que no viniese a difundir la fe en Tara. A los que los esperaban emboscados les pareció entonces que Patricio y sus monjes eran ciervos con un cervatillo siguiéndolos, a saber, Bénen; y su nombre es *feth fiada*»[175].

El término *feth fiada* fue comprendido y traducido analógicamente por «grito de ciervo».

4.5. Las ordalías

Los *Echtra Cormaic i Tir Tairngiri* o «Aventuras de Cormac en la Tierra de la Promesa» enumeran diez célebres ordalías al servicio del rey:

«Los tres collares de Morann,
el hacha de Mochta,
las varitas de Sencha,
el vaso de Badurnn,
las tres piedras sombrías,
el caldero de la verdad,
la vieja madera de Sen, hijo de Aige,
el hierro de Luchta,
la espera en el altar,
la copa de Cormac»[176].

Ya no son encantamientos. Pero como sirven a menudo para la manifestación de la verdad y para la administración de la justicia, pertenecen de la forma más natural al dominio del druida. Las principales están abundantemente descritas, y vamos a detenernos un poco en la primera, el collar de Morann. Vale la pena citar el texto íntegramente:

«Morand, hijo de Cairpre, "Cara de gato", era de la raza de los campesinos. Este Cairpre "Cara de gato" se había apoderado de la realeza de Irlanda y había masacrado a su nobleza, a excepción de tres muchachos que fueron devueltos al seno de sus madres, a saber, Corp Ulom, Tribaide

175 *Thesaurus Paleohibernicus* II, p. 354.
176 Ed. Whitley Stokes, *The Irish Ordeals, Cormac's Adventure in the Land of Promise*, en *Irische Texte* III, pp. 183-221.

Tireach y Feradach Findfeachtnach, que fueron llevados a Escocia. Ahora bien, Cairpre, padre de Morann, tenía morro de gato; cada hijo que le nacía sufría una deformidad y él lo hacía matar. Cairpre tenía una mujer célebre que era noble por nacimiento. Ella le aconsejó hacer el festín de Tara y anunciarlo a los hombres de Irlanda para que orasen a sus dioses y le fuesen concedidos hijos hermosos. El festín se hizo y los hombres de Irlanda permanecieron en él durante tres meses. Todos ayunaron y, cada mes, elevaron una plegaria a Dios para que él y su mujer tuvieran una hermosa prole. Y así se hizo, pero fue a su pesar, pues era un hombre malvado. La mujer concibió y trajo al mundo a un hijo. Se hubiera dicho que no era sino una única masa de un hombro al otro, pues no se veía ni boca ni apertura alguna. La reina dijo: "He traído al mundo a un mudo. Se parece a tu otro hijo. Es una bendición de los hombres de Irlanda para ti, su enemigo". "Llevadle mañana y ahogadle en el pantano", le dijo Cairpre a su intendente. Un hombre del sid se le apareció a la madre durante la noche y le dijo: "Es al mar adonde hay que conducir a tu hijo. Su cabeza debe ser colocada sobre el agua hasta que la novena ola pase sobre él. El niño será noble, será rey. Su nombre será Morann". Pues era alto y hermoso.

Ella llamó al intendente y le dijo eso mismo. Le llevaron pues al mar y le colocaron sobre las aguas. La novena ola llegó. La membrana que tenía alrededor de la cabeza se desprendió y formó un collar alrededor de sus hombros. Entonces, cantó el canto, diciendo:

"Adorad, oh, hombres,
a Dios por encima del mundo magnífico.
....."

El intendente no mató al niño, pero tampoco se atrevió a acogerle en su casa por miedo al rey. Así pues, se lo entregó al vaquero del rey. Fue a su casa y le explicó esto al rey y la reina. El rey pensó que el niño había sido asesinado. El rey dijo que la traición *(main)* venía de él, a saber, de aquel niño, de forma que por eso le llaman Morann hijo de Main, a saber, Cairpre Cara de gato. Después hicieron una funda de oro y plata alrededor de aquella membrana, de forma que desde entonces fue "el collar de Morann", y asfixiaba a aquellos culpables a los que se lo colocaban alrededor del cuello, pero se ensanchaba alrededor de él hasta el suelo si era inocente.

Morann tenía otro collar, a saber, un anillo como un círculo de madera. Había recibido aquel anillo de Ochamon, el loco del *sid* de Femin: le había enviado en efecto a aquel *sid* y había traído de allí el anillo. Y en aquel *sid* vio lo que se empleaba para distinguir lo verdadero de lo falso.

Ponían pues el collar alrededor de la pierna o la mano del hombre y se cerraba en torno a él hasta cortarle la pierna o la mano si era culpable. Sin embargo, si era inocente, no se cerraba en torno a él.

Había otro collar de Morann; es decir, que Morann el de los grandes juicios fue a encontrarse con el apóstol Pablo y se trajo una epístola y esa epístola estaba alrededor de su cuello. Pero cuando Morann regresó a su fortaleza tras haber visto a Pablo, encontró a una de sus sirvientas a la puerta de la fortaleza. Ésta vio la epístola alrededor de su cuello y preguntó: "¿Qué es eso, oh, Morann?". "Es verdad –dijo Caimin el loco–. Será el collar de Morann a partir de hoy y hasta el juicio". Así pues, cuando Morann emitía un juicio, se colocaba la epístola alrededor del cuello y no decía ninguna mentira»[177].

El término *ordalium*, procedente del bajo latín, tiene el significado etimológico estricto de «prueba jurídica», o al menos de prueba con conclusión jurídica. Pero en irlandés antiguo no hay un término para traducir *ordalium*, y *oirdéal*, en irlandés moderno, es un préstamo del inglés[178]. El título *Irish Ordeals* es una iniciativa de Whitley Stokes y, para designar la prueba, la única palabra gaélica verificada es *fir*, «verdad». La noción en cuestión es la de lo verdadero y lo falso, lo justo y lo injusto, y no es exagerado escribir que Irlanda estaba obsesionada por la necesidad de juicios equitativos, conformes al derecho[179]. Una vez sentada la definición, las modalidades de aplicación, los medios provistos al efecto y la personalidad del justiciero son demasiado fantásticos para ajustarse a una ordalía humana.

Los otros datos del texto guardan relación más o menos directamente con las concepciones religiosas. Pero en este caso salen a la luz las com-

177 *Op. cit.*, pp. 188-190.

178 Tomas de Bhaldraithe, *English-Irish Dictionnary*, Dublín, 1959, p. 496b; Niall O'Donaill, *Foclóir Gaeilge-Béarla*, Dublín, 1977, p. 926b; cfr. Littré, *Dictionnaire de la langue française*, ed. 1873, III, p. 844c; Ducange, *Glossarium and Scriptores mediae et infimae latinitatis*, ed. 1681, III, 59; cfr. también el *Dictionnaire de Trévoux*, ed. 1752, V, 192-193.

179 Aportaremos como prueba, tanto más sólida cuanto que atañe a un hermano de Morann, un párrafo del Coir Anmann o «Conveniencia de los nombres»: «Feradach Fachtnach, es decir, el justo, a causa de la justicia de su reinado sobre Irlanda. Pues feachtnach es «justo», a saber, que a causa de la justicia de su reinado fue llamado Feradach Fachtnach. Fue en su época cuando existieron el collar de Morann y el mismo Morann. El collar de Morann, que decía la verdad a cada uno. Por esa razón le dieron tal apodo». Ed. Whitley Stokes, *Irische Texte* III, p. 332; cfr. *infra* la leyenda de la *Concepción de Cuchulainn.*

plejas relaciones –que atañen ante todo al druida– entre la justicia y la religión:

– Morann nace de un rey usurpador y malvado. Cairpre es, en efecto, el arquetipo del mal rey, marcado por un nacimiento villano y un físico feo y deforme, y cuyo reinado es recordado por su injusticia, la pobreza y el hambre. En cambio, su madre es noble, real, bella y bondadosa.

– Morann es un monstruo al nacer, uno de esos niños nacidos con malformaciones para desesperación de su madre. Pero se dice también que es alto y hermoso, dos cualidades que aparentemente contradicen su estado físico inicial. Por otra parte, al nacer, no tiene ni boca, ni ojos, ni orejas. Es por tanto mudo, sordo y ciego.

No obstante, existe un simbolismo de los contrastes y los contrarios en virtud del cual todas las deformidades físicas se convierten en pruebas de belleza y fuerza espiritual: nacido de un padre usurpador e injusto (las peores taras para un rey), Morann será un juez prestigioso, el más justo, el más sensato, el más sabio, el más elocuente y el más escuchado. Aunque la palabra no figure en el texto, será un gran druida, tanto más grande cuanto que es hijo de un rey y de una reina de un gran linaje soberano.

En cuanto a los medios de la ordalía, el texto enumera tres collares que dan lugar a tres explicaciones diferentes. El último es la prueba de un proceso de cristianización al que la Irlanda medieval nos tiene acostumbrados hace mucho tiempo: el apóstol Pablo y su epístola son una justificación *a posteriori*, añadida y superflua. La segunda explicación da cuenta del origen mágico: Morann es después de todo, y en esencia, un ser del Otro Mundo. La primera es más inmediatamente verosímil, porque es la que mejor encaja en el contexto mítico: da cuenta del doble empleo del collar, que se afloja o aprieta. Los tres collares son finalmente un solo y único objeto, comprendido como una especie de joya o talismán mágico-jurídico.

Y la ordalía se sale de lo ordinario, pues tiene lugar a dos niveles:

– verificación de la inocencia o culpabilidad del acusado;

– verificación de la pertinencia y justicia del juicio.

Dado que el juez está tan sometido a ella, si no más, como el reo, resulta fácil concluir que la ordalía irlandesa medieval es, en un principio, la adaptación aproximativa a unas concepciones nuevas de técnicas religiosas ajenas al cristianismo.

A su vez, el «Caldero de la verdad» era:

> «un recipiente de plata y oro que servía para distinguir la verdad de la mentira. Se llenaba de agua hirviendo y se obligaba al acusado a sumergir en él la mano. Si era culpable, la mano se quemaba. Si no tenía culpa, no sufría ningún mal. Pues las tres cosas más empleadas por los paganos son el caldero de la verdad, las maderas y la espera en el altar»[180].

La técnica del «hierro de Luchta» es muy similar:

> «Luchta, el druida, fue a estudiar en Bretaña. Allí vio una cosa extraña que servía para distinguir la verdad de la mentira: un trozo de hierro que primero era consagrado por los druidas y luego se ponía al fuego hasta que estuviese al rojo. Entonces se lo pasaban por la palma al acusado. Si era culpable, se quemaba. Si no, el hierro no le hacía mal alguno. Luchta dijo a los bretones: "Nosotros, los hombres de Irlanda, lo necesitaríamos para distinguir la verdad de la mentira". Luchta se llevó pues aquel trozo de hierro consagrado, que, a continuación, sirvió para distinguir lo verdadero de lo falso. Y por eso el juicio mediante el hierro sigue siendo practicado por los irlandeses»[181].

La ordalía mediante las maderas, o «lance de la madera de Sen, hijo de Aige», es notable y algo diferente:

> «Se echaban al agua tres pedazos de madera: la madera del señor, la madera del *ollamh* y la madera del acusado. Si éste era culpable, su madera se iba al fondo del agua. Si era inocente, permanecía en la superficie»[182].

Una «ordalía» gala, mucho más próxima al acto de echar las suertes que a una ordalía propiamente dicha, hace intervenir a unos cuervos en los litigios judiciales:

> «Hay una cosa aún más fabulosa en los relatos de Artemidoro, y es la historia de los cuervos. Cuenta que existe en la costa del océano un puerto al que llaman "de los dos cuervos" en el que podía verse, en efecto, a dos cuervos con el ala derecha blancuzca. Los que tenían algún litigio, iban a ese lugar y colocaban en un lugar elevado una plancha sobre la que cada una de las dos partes colocaba separadamente unos dulces. Las aves caían

180 *The Irish Ordeals, op. cit.*, ed. Whitley Stokes, *Irische Texte* III, pp. 191-192.
181 *Ibid.*, p. 192.
182 *Ibid.*, p. 192.

sobre los dulces, comían unos y dispersaban los otros. El ganador era aquel cuyos dulces habían sido dispersados»[183].

Pero quedaría por determinar, en esta ordalía, lo que es real y lo que es mítico. Por supuesto, el mito prevalece sobre la realidad.

En el caso de Sencha, un druida célebre en toda Irlanda, las maderas no se echan al agua, sino al fuego:

«El lance de las suertes de Sencha, hijo de Ailill. Echaba dos maderas al fuego: la madera del rey y la del acusado. Si era culpable, la madera se sostenía en la palma de su mano. Si era inocente, la madera caía enseguida. Eso es lo que hacían y luego cantaban sobre ellos el encantamiento de un poeta»[184].

Y lo mismo ocurre con el hacha de Mochta:

«Era el hacha de bronce de Mochta, el carpintero. La ponía en un fuego de ciruelo y la pasaba por la lengua (del acusado). Si había mentido, se quemaba; si era inocente, no se quemaba en absoluto»[185].

Otra ordalía se hacía con piedras:

«Se llenaba un barreño con turba, carbón y cualquier otra cosa negra. Se arrojaban en él tres piedras: una blanca, una negra y otra de varios colores. El que metía la mano, cogía la piedra blanca si decía la verdad. La negra, si había mentido. Y, si era inocente a medias, cogía la piedra multicolor»[186].

Volvemos al agua con la muy arcaica «espera en el altar», cuyo ritual, a pesar del aval mosaico, está muy mal cristianizado:

«Era una prueba que se utilizaba en aquel tiempo para distinguir lo verdadero de lo falso, a saber, la espera en el altar: rodear nueve veces el altar y a continuación beber de un agua sobre el que un druida había recitado un encantamiento. La señal de su pecado estaba clara si era culpable. Pero el agua no le causaba mal si era inocente. Cain Cainbrethach, el pupilo de Fenius Farsaid, el duodécimo o el vigesimosegundo discípulo de la escuela que Fenius reunió en Grecia para aprender las numerosas lenguas de los países del mundo, fue quien trajo esta verdad del país de Israel

183 Estrabón, *Geografía*, IV, 6.
184 *The Irish Ordeals, op. cit.*, ed. Whitley Stokes, *Irische Texte* III, p. 191.
185 *The Irish Ordeals, op. cit.*, ed. Whitley Stokes, *Irische Texte* III, p. 190.
186 *Ibid.*, p. 191.

cuando llegó al de los Tuatha Dé. Cain Cainbrethach había aprendido la ley de Moisés y era él quien emitía los juicios en aquella escuela, que congregaba a gentes de todas partes. Fue ese mismo Cain quien ordenó la ley de los cuatro caminos en Irlanda, pues solamente dos hombres de esa escuela, Amirgin el de la Rodilla Blanca, el poeta, y Cain, el juez, vinieron a Irlanda. Cain permaneció en Irlanda durante nueve generaciones, a causa de la verdad de sus juicios. Pues los juicios que emitía eran los de la ley de Moisés. Los juicios de la Ley eran muy abundantes entre los *fianna*, y eran los juicios de la Ley los que servían a Cormac»[187].

Pero, después del collar de Morann, la ordalía más importante es sin duda la de la copa y, en este caso, disponemos de dos textos:

a) **El vaso de Badurnn:**

«Badurnn era el nombre de un rey. Su mujer fue a la fuente y allí vio a dos mujeres de los *sidhe*. Había una cadena de bronce entre ellas. Cuando la vieron, las mujeres del *sidhe* fueron bajo la fuente. Ella las siguió bajo la fuente y vio una verdad maravillosa en el *sidh:* un vaso de cristal. Si un hombre decía sobre él tres palabras falsas, se rompía en tres en su mano. Si un hombre decía tres palabras verídicas, los pedazos volvían a reunirse de nuevo. La mujer de Badurnn pidió entonces aquel vaso a las gentes del *sidh*. El vaso le fue entregado y desde entonces distinguió lo verdadero de lo falso en casa de Badurnn»[188].

b) **La copa de Cormac:** durante una comida en casa de Manannan, señor del Otro Mundo, a la que fue invitado el rey Cormac durante su estancia allí, le presentan una copa maravillosa:

«Repartieron el cerdo y le sirvieron su parte a Cormac. "Nunca he comido sin cincuenta hombres a mi lado", dijo Cormac. El guerrero (Manannan) entonó un cántico y le sumió en el sueño. Cormac se despertó luego y vio a su lado a cincuenta guerreros, a su hijo, a su mujer y a su hija. Recuperó entonces todo su vigor. Les sirvieron la bebida y la comida y todos se sintieron alegres. Luego, pusieron una copa de oro en la mano del guerrero. A Cormac le maravilló aquella copa a causa de sus formas y la rareza de su arte. "Hay algo más raro aún", dijo el guerrero. "Si tres palabras falsas son pronunciadas sobre ella, se romperá en tres. Si se dicen tres palabras

187 *Ibid.*, pp. 192-193.
188 *Ibid.*, p. 191.

verdaderas, se reconstituirá como era antes". El guerrero dijo tres palabras falsas y la copa se quebró en tres. "Vale más decir la verdad –dijo el guerrero–, para que la copa permanezca entera. Te lo digo en conciencia, oh, Cormac: tu mujer y tu hija no han visto el rostro de un hombre desde que te las trajeron de Tara hasta el día de hoy, y tu hijo no ha visto el rostro de una mujer". Y la copa volvió a quedar entera después de aquello»[189].

No vale la pena insistir en la cristianización superficial de unos textos cuyo arcaísmo eran incapaces de comprender los transcriptores medievales. En efecto, éstos ponen en escena a unos personajes míticos o primordiales: Morann, Sencha, Cain Cainbrethach, Cormac, cuyas funciones son notables, pues se reparten según los tres niveles de la ideología tripartita:

1.	sacerdocio	:	cinco druidas;
2.	guerra	:	dos reyes;
3.	producción	:	un artesano (que no carece de interés, con su hacha de bronce).

A los elementos agua, fuego y tierra (toda materia negra), se suman ciertos talismanes, que son respectivamente:

– el collar cubierto de oro y plata,
– el caldero o la copa de cristal,
– el trozo de hierro o el hacha de bronce,
– la madera,
– la piedra.

Pero las partes del cuerpo humano sometidas a la ordalía son muy limitadas:

– la mano,
– la lengua.

Tal vez sea así porque la mano actúa mal y la lengua profiere la mentira, pues la antigua Irlanda aborrece más la falsedad que cualquier otra cosa en el mundo. Sólo el collar de Morann actúa sobre el cuello y la pierna. El relato de las *Aventuras de Cormac* aporta en todo caso una precisión importante sobre la copa de la soberanía: no sólo procura la ebriedad del poder, sino que proporciona también los medios seguros para una buena administración de justicia. Y es porque ha dispuesto de esta copa divina (Manannan ocupa en este caso el lugar de Lug) por lo que

189 *The Irish Ordeals*, ed. Whitley Stokes, *Irische Texte* III, pp. 196-198.

Cormac es un gran rey y un gran juez. Su única iniquidad, provocada por un exceso de formalismo jurídico, será la expedición contra Munster que se narra en el «Asedio de Druim Damhghaire». Pero, aun así, se trataba, aunque con un mal pretexto, del tributo debido a la realeza de Tara.

Tal cuales, por muy incompletas o imperfectas que sean, estas ordalías constituyen elementos precisos de rituales en un terreno en el que nuestra información es precaria. Son al menos la prueba de que existieron unos rituales que, como en Roma o la India, estaban minuciosamente establecidos y regulados. Los talismanes son también demasiado antiguos para no remontarse al fondo indoeuropeo más primitivo[190]. El detalle de las nueve vueltas que había que dar alrededor del altar antes de beber el agua no le debe nada a la Biblia y tampoco pudo ser inventado.

La ordalía choca a nuestras conciencias modernas por su aspecto arbitrario que abandona al azar una grave decisión judicial. Pero este punto de vista moral es negativo en la historia religiosa, pues la inmanencia de la justicia divina, la misma que debían concebir los druidas, ignora cualquier azar: el lance de las suertes es la negación absoluta del azar.

Estamos obligados a constatar que la ordalía céltica consiste en la aplicación a la justicia, en última instancia y al margen de cualquier intervención humana, a la vez de la magia adivinatoria y del poder divino, lo que excluye todo error y, al mismo tiempo, todo azar: el destino de los hombres sólo atañe a los dioses.

Un detalle revelador, que es todo lo contrario a una ordalía, pues no implica una búsqueda de la verdad, es la anécdota referida por Tito Livio y citada por D'Arbois de Jubainville[191] del duelo judicial entre dos jóvenes príncipes celtíberos, Corbis y Orsua, a finales del siglo III antes de nuestra era: ambos anhelan la sucesión al trono de sus padres, que, como eran hermanos, habían reinado por orden de primogenitura. Los dos rivales, rechazando cualquier arbitraje, confían la decisión al dios de la guerra[192]. El dios decidirá, desde luego, pues el más fuerte o el más experimentado, o, simplemente, su preferido, matará con su espada a su rival y subirá solo al trono. Pero ésta es una prueba de fuerza y no un

190 Cfr. la correspondencia india brevemente mencionada en una nota por Whitley Stokes, *op. cit.*, p. 224.

191 *Les Celtes en Espagne*, en *Revue Celtique* 14, pp. 371-372.

192 Tito Livio XXXVIII, 21.

juicio. Un druida no hubiera tenido nada que hacer en ella, como no fuese exigir la anulación o el cese del combate fratricida antes de imponer su propia decisión conforme al derecho y a la equidad.

4.6. El seto del druida. La *devotio*

Mediante magia, y con más frecuencia maléfica que benéfica, a veces sucedía que un druida edificaba un seto infranqueable:

> «Fue Fraechan, hijo de Tennissan, quien hizo el seto del druida para Diarmait, y Tuathan, hijo de Diman, quien plantó el seto del druida»[193].

Y el ejército de Diarmait fue derrotado tras la demolición del seto mágico[194].

El relato titulado *Aided Dhiarmada,* o «La muerte de Dermot», es más explícito. La lucha militar viene acompañada por una lucha de magia entre el druida y el gran san Columba. La magia del druida provoca una víctima y después de eso pierde toda eficacia:

> «Fraechan, hijo de Tenesan, druida de Diarmaid, dispuso el seto del druida entre los dos ejércitos. Colum Cille dijo entonces... Tuatan, hijo de Diman, hijo de Saran, hijo de Cormac, hijo de Eogan, hijo de Neill, se encaramó a la barrera y la franqueó de un salto. Fue el único hombre de las gentes de Colum Cille que halló la muerte. Después de eso, Diarmaid fue derrotado»[195].

No sabemos en qué consistía ese «seto del druida» que parece haber sido más un obstáculo mágico que material. A priori, cuando se trata de druidas, los hagiógrafos irlandeses, que carecen de mártires indígenas, hacen como todos los hagiógrafos de Europa cuando describen el paganismo: atribuyen a los sacerdotes de la religión anterior un poder mágico y sobrenatural extraordinario, aunque sólo sea para destacar más el poder y la santidad del piadoso personaje cuyos méritos se trata de alabar. El procedimiento es constante y su primera consecuencia es que, en una obra sobre los druidas, utilizaremos sobre todo la hagiografía para mostrar la persistencia, en la mentalidad irlandesa (y céltica en general), de conceptos y costumbres que no se explican a través del cris-

193 O'Conor, *Rerum Hibernicarum Scriptores* II, p. 142.
194 *Revue Celtique* 17, pp. 143-144.
195 Ed. Standish O'Grady, *Silva Gadelica* I, p. 79.

TABLA RECAPITULATIVA DE LAS ORDALÍAS IRLANDESAS

PERSONAJE	FUNCIÓN	TALISMÁN	MODO DE UTILIZACIÓN
Morann	1. juez	collar recubierto de oro y plata,	oprime el cuello o la pierna del culpable;
"	"	caldero de la verdad,	contiene agua hirviendo en la que el acusado sumerge la mano;
Luchta	1. druida	trozo de hierro consagrado (origen bretón)	se pone en el fuego hasta que esté al rojo y se pasa por la mano.
Sen	1. doctor *(ollamh)*	tres pedazos de madera: madera del rey, del *ollamh* y del acusado,	se echan las maderas al agua: la del culpable se hunde, la del inocente flota.
Sencha	1. druida	dos pedazos de madera: la del rey y la del acusado,	los dos pedazos se pasan por el fuego y luego se aplican sobre la mano: en caso de culpabilidad, la madera se sostiene en la palma de la mano; en caso de inocencia, cae.
Mochta	3. carpintero	hacha de bronce	una vez al rojo, se coloca sobre la lengua del acusado; en caso de culpabilidad, se quema.
"	"	piedras: blanca, negra, coloreada	se colocan en una sustancia negra (turba o carbón): el inocente elige la piedra blanca; el culpable, la negra; el que es medio inocente, la piedra coloreada.
Cain Cainbrethach	1. juez (druida primordial)	altar (de piedra según todo hace indicar)	el acusado da nueve vueltas alrededor del altar y bebe un agua encantada por un druida; en caso de inocencia, el agua no le hace mal alguno.
Badurnn	2. rey	copa de cristal proveniente del Otro Mundo,	la copa se rompe en tres si se miente. Un testimonio verídico hace que los tres fragmentos vuelvan a unirse.
Cormac	2. rey	copa de oro y plata entregada por Manannan	"

tianismo: un importante favor que los hagiógrafos insulares no eran conscientes de hacernos.

También ocurría, al menos en los escritos, que un druida aceptase metamorfosearse en vaca. El animal resultante era sacrificado por el enemigo y el bando del abnegado druida se hacía con la victoria[196]. Esta metamorfosis voluntaria con fines militares es, desde el punto de vista religioso, una *devotio.* Desgraciadamente, no tenemos datos sobre el ritual. Constatemos, no obstante, lo que es seguro: la *devotio* céltica es llevada a cabo por un druida, y no, como la *devotio* latina, por un militar. Evidentemente, en el estado actual de las investigaciones, es más mítica que real.

4.7. Irlandés: «*cetal*», galo: «*cantalon*»

La forma exterior basta y mecánica de estas diversas prácticas no debería llevarnos a infravalorar su fundamento intelectual y religioso. Los juristas que atribuyeron al *file,* en el *Senchus Mor,* el rango de rey o de obispo no se equivocaron: a menudo todas esas fórmulas sólo son primitivas o tienen una apariencia ingenua porque su transmisión ha sido rudimentaria o se ha visto truncada. En cualquier caso, expresan la enorme preeminencia, la primacía absoluta de la clase sacerdotal en la jerarquía social y, en cuanto al fondo, dan cuenta del respeto riguroso de la tradición oral. El empleo de la escritura ogámica es una excepción, y siempre viene exigida por unas circunstancias tan infrecuentes como precisas. Todos los encantamientos, todas las sátiras y muchas predicciones eran cantadas: *cetal, airchetal, forchetal, dichetal,* con o sin prefijos aumentativos, servían para designar el encantamiento, y el *file* lleva bastante a menudo un nombre que guarda relación con el canto: *cainte,* «satirista»[197]. Lengua popular donde las haya, el bretón, que desde la alta Edad Media ya no vehicula ninguna tradición y, además, carece casi por completo de reminiscencias religiosas precristianas (exceptuando algunas huellas precisas en el folclore), conserva todavía, para designar la «lección» la palabra extraída del tema arcaico **kantalon: kentel,* mientras que el latín hace, con *letio* (francés: *leçon),* referencia al texto escrito y leído: *Iccavos*

196 En la historia de la expulsión de los dessi, ed. Kuno Meyer, *Anecdota from Irish Manuscripts* I, p. 23, 7.

197 Christian-J. Guyonvarc'h, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques IX, 34. Irlandais cainte «satiriste»,* en *Ogam* 13, 1961, pp. 328-330. El matiz peyorativo es frecuente, pero no exclusivo.

Oppianicnos ieuru Brigindonae cantalon («Iccavos, hijo de Oppianos, ha hecho un cantalon para Brigite»), dice la inscripción gala de Auxey (Côte-d'Or). Ha quedado probado que ese *cantalon* no designa, etimológicamente, un pilar, como pensara Vendryes, sino más bien, por traslación de sentido, la estela conmemorativa de una ceremonia religiosa en el curso de la cual se había cantado un himno[198].

4.8. El druida en los funerales

Tal vez el *cantalon* galo esté también relacionado con la lamentación funeraria que el *file* pronunciaba, en nombre de todos, durante las exequias de un héroe, y que, en un culto bien regulado, se repetía en cada aniversario. Los relatos irlandeses nos han dejado muchos ejemplos de esta costumbre. Citaremos aquí, por ser emotivo y trágico, la lamentación funeraria, cantada por su propio padre, de los tres hijos de Tuireann tras la búsqueda mortal de los objetos maravillosos reclamados por Lug:

> «Cuando Briann escuchó aquello, partió hacia donde estaban sus hermanos para ponerse de acuerdo con ellos. Su alma le abandonó, y lo mismo a sus hermanos. Tuireann entonó este canto sobre sus hijos:
>
> "Mi corazón está destrozado, y es por vosotros,
> oh, mis tres hermosos héroes que tan grandes combates librasteis.
> Tras vuestro movimiento, tras vuestros juegos,
> más me valdría que vivieseis.
>
> Materia de dos reyes sobre Banba,
> Iuchar e Iucharba,
> Brian, que conquistó Grecia,
> lo peor es que no tengan iguales con vida.
>
> Soy Tuireann, sin fuerza
> sobre vuestras tumbas, oh, guerreros ardientes;
> por todo el tiempo que vivan los barcos en el mar,
> no volveré a componer un poema ni cantaré"»[199].

198 Véase el estudio detallado de Christian-J. Guyonvarc'h, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques II. 10. Gaulois CANTALON, ¿«chant» o «pilar»?, irlandais cetal, gaulois cathl, breton kentel, «chant, leçon»*, en *Ogam* II, 1959, pp. 288-293. La inscripción fue catalogada inicialmente por G. Dottin, *La langue gauloise*, París, 1920, p. 62.

199 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 120.

Lo que no se dice es que Tuireann es un druida. Pero sus tres hijos difuntos son tres dioses primordiales y él mismo es un ancestro mítico.

Tampoco se menciona a ningún druida con ocasión de la muerte de Conle, hijo de Cuchulainn, pero su participación se da por descontada, y la ceremonia, a pesar de la brevedad de la descripción, no deja lugar a dudas:

> «Se compusieron después la lamentación fúnebre, la tumba y la estela, y hasta el final de un periodo de tres días no dejaron ningún ternero a las vacas en Ulster»[200].

Los juegos fúnebres son parte integrante de las exequias, sin duda bajo la dirección y vigilancia de los druidas:

> «Y sepultaron al hijo del rey del Ulster, excavaron una tumba, erigieron su estela sobre la sepultura y los *fianna* de Irlanda hicieron sus juegos fúnebres»[201].

El poema ossiánico conmemorativo de la muerte de Cairpre, rey de Irlanda hacia el siglo III de nuestra era, recurre también al *ogam,* guardián del recuerdo del héroe muerto:

> «Los héroes heridos de muerte cayeron alrededor del *ogam* grabado en la piedra. Si Fian el combatiente está vivo, el recuerdo del *ogam* vivirá mucho tiempo»[202].

El druida en persona velaba por aquellos funerales. Cuando entierran al rey de Munster, Mog Neid, muerto en un desafortunado combate contra su soberano, el rey supremo Conn Cetchathach, el druida del difunto se ocupa de todo:

> «El druida llegó al lugar en el que estaba Conn para pedirle permiso para cavar la tumba de Mog Neid, y obtuvo su permiso. Fue donde estaba el cuerpo de Mog Neid y empezó a lamentarse del mal que le había sido infligido. Dijo que Conn era capaz de batallar contra los nobles de Munster en aquella llanura. Es la razón por la que se llama Magh Tualang. Y Dergdamsa, el druida, hizo una tumba para Mog Neid: le enterró con sus armas, con su pica, su maza y su casco»[203].

200 *Aided Oenfir Aife* («La mort du fils d'Aife»), en *Ogam* 9, 1957, p. 121.
201 Ed. Kuno Meyer, *Anecdota Oxoniensia,* Oxford, 1885, p. 28.
202 Ed. Windisch, *Irische Texte* I, p. 158.
203 Cath Maighe Lena («La batalla de Mag Lena»), ed. Kenneth H. Jackson, *Medioe-*

Otra versión añade los versos siguientes y los pone en boca del druida:

> «La tumba de Mog Neid está en la llanura de Tualang,
> con su pica a la espalda,
> con su maza cuyo golpe era rápido,
> con su casco, con su espada»[204].

El druida y el rey están vinculados hasta en la muerte.

Al leer esta breve descripción de los funerales de Mog Neid, se diría que el texto, en prosa o en verso, enumera lo esencial del contenido de una sepultura gala de la época de La Tène. Recordemos lo que escribe César (B. G. VI, 19):

> «Los funerales son, teniendo en cuenta el grado de civilización de los galos, espléndidos y suntuosos. Todo lo que se piensa que estimaban cuando estaban en vida lo arrojan al fuego, incluidos los animales; y, hasta no hace mucho, en las exequias reglamentarias y completas quemaban junto con ellos a los esclavos y clientes a los que se sabía que más aprecio habían tenido»*.

César evoca un ritual de incineración. Pero la inhumación también existía en Galia, y dudamos de que los dos modos de sepultura sean la prueba de una diferencia de civilización o que tengan una significación étnica. Por otra parte, en los textos insulares, únicamente aparecen descripciones de funerales reales o principescos. Evidentemente, los de la gente del pueblo eran más modestos.

Un pasaje único, relativo a las exequias previstas para el hermano del rey supremo de Tara, contiene una prescripción formal muy próxima a los datos galos:

– el sacrificio del ganado del difunto:

> «Le trajeron a Fachtna, el médico de Eochaid, para examinarlo cuando creía morir. El médico le dijo: "Tienes uno de los dos males de los que el hombre muere sin que el médico pueda curarle: el mal de amor y el mal de los celos". Ailill no se lo confesó porque sentía vergüenza. Dejaron a Ailill moribundo con Fremainn Tethba y Eochaid salió para un periplo por

---

val and Modern Irish Series 9, Dublín, 1938, p. 12.

204 *Ibid.* p. 82.

* Trad. esp.: *op. cit.*, p. 216 [N. del T.].

Irlanda. Dejaron a Etain con Ailill para que le rindiera el último homenaje, es decir, que su tumba fuese cavada, se pronunciase su lamentación y su ganado fuese sacrificado»[205].

Estas costumbres o hábitos funerarios persistieron durante mucho tiempo. La historia que relata la muerte de los hijos de Lir, muertos en olor de santidad –y lo que es más, bajo la protección de un discípulo directo de san Patricio–, nos los presenta objeto del viejo y arcaico ceremonial de las exequias paganas sin quedar por ello a las puertas del paraíso:

«Alzaron su estela por encima de su tumba, escribieron sus nombres en *ogam* e hicieron sus juegos fúnebres. Sus almas ganaron el cielo»[206].

La última frase no es, ni siquiera en la Irlanda de la alta Edad Media, una novedad insólita: las dos preocupaciones de los goidelos, como de todos los celtas, son garantizar al finado la beatitud en el Otro Mundo y, en la tierra, donde su cuerpo ha recibido una sepultura honorable, las perpetuación del recuerdo de su nombre. Así le evitan esa segunda y terrible muerte que es el olvido. He aquí lo que canta el file Cinaed hUa Artacain, muerto en 975, que fue en su tiempo el poeta oficial del norte de Irlanda:

«Los campeones que estaban en Emain,
en Rathcroghan, en Tara,
en Luachair, que los héroes celebraban,
en Allen, al oeste de Munster.

Ya no están, lo que está muerto no existe;
aunque sus muertes sean numerosas
sus historias subsisten tras ellos,
quien no esté loco, no lo ocultará».

Siguen una cuarentena de estrofas relatando brevemente el nombre y la circunstancia de la muerte de otros tantos héroes de la epopeya. Nosotros citaremos los dos primeros a título de ejemplo:

205 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 247.
206 Véase el pasaje completo citado *infra* en el capítulo V.

«Fergus, hijo de Léite, fue un héroe,
cargó contra el monstruo,
lo que era una locura,
tanto que murieron los dos.

El hijo de Ness, el rey, murió
en la ladera del Letir Lamraige.
La montaña de Slea le ocultó graciosamente,
lo mismo que a Fachtna, hijo de Sencha»[207].

Junto con la costumbre generalizada de los juegos fúnebres celebrados, ya fuese durante los funerales, o como conmemoración de la muerte de un héroe, la práctica de los combates singulares explica por qué la institución romana de los combates de gladiadores tuvo tanto éxito entre el público galo. D'Arbois de Jubainville, en un artículo importante y olvidado, señaló el episodio de los celtíberos, nuevos aliados de los romanos que, en 206 antes de nuestra era, le proporcionaron gratuitamente a Escipión, instalado en Cartagena, tantos combatientes como fuesen necesarios para celebrar unos juegos fúnebres en honor a su padre[208]. La gratuidad es secundaria respecto a la importancia del hecho religioso tal y como aparece descrito. El nombre de los *andabata* o «gladiadores ciegos» confirma esa importancia[209]. Ni que decir tiene que los juegos fúnebres estaban reservados a los grandes per-

207 *Aidheda forni do huaislib Erenn inso* («la muerte de algunos nobles de Irlanda»), ed. Whitley Stokes, *On the Deaths of some Irish Heroes*, en *Revue Celtique* 23, p. 304.

208 *Les Celtes en Espagne*, en *Revue Celtique* 14, pp. 370-371. Desgraciadamente, D'Arbois no comprendió la concepción céltica del combate singular y su utilización en el juego fúnebre. J. M. Blázquez, en su *Diccionario de las religiones prerromanas de Hispania*, Madrid, 1975, p. 105, atribuye a los juegos de Escipión un origen itálico. Nosotros no compartimos esa opinión: Escipión no hubiera sido romano si no hubiese sabido lo que eran los combates de gladiadores, y es indiscutible que esos juegos romanos fueron antiguos juegos fúnebres vulgarizados. Pero la costumbre romana no explica la diligencia de los guerreros celtíberos para matarse gratuitamente entre sí. Otra diferencia es que los gladiadores romanos eran esclavos. Por desgracia, no tenemos ningún medio para comparar sistemáticamente los juegos romanos y los juegos célticos; sobre los juegos romanos, al menos, el lector interesado puede dirigirse a Roland Auguet, *Cruauté et civilisation: les jeux romains*, Flammarion, París, 1970, 267 páginas.

209 Christian-J. Guyonvarc'h, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XVI. 58. Gaulois ANDABATA* («gladiador ciego»), en *Ogam* 15, 1963, pp. 107 y ss.

sonajes, pues traían como consecuencia el pasaje al Otro Mundo de todos o de parte de los antagonistas de los combates singulares, que tenían así el honor (y esto explica esa «gratuidad» tan apreciada por los romanos) de acompañar o reunirse con el difunto. Estamos a un paso de los sacrificios humanos.

Antes de la inhumación, el cuerpo era lavado en un río, gesto ritual, pues la palabra que lo designa, *fothrucad*[210], servía tanto para el baño curativo como para la lustración del cadáver. Después, una vez acabada la inhumación, tenían lugar sucesivamente la lamentación e, improvisado o cantado por un druida, el elogio del difunto. Lo más significativo de los ritos funerarios llegaba en último lugar y estaba constituido por los *cluithi cainteach* o «juegos fúnebres», que, llegado el caso, venían seguidos de ciertas ocupaciones más graves y menos divertidas:

> «Cuando hubo llegado al lugar llamado Forrach, en Ui Mac Cnais, en Mide, Fiachra murió de sus heridas. Se excavó su tumba, se colocó la piedra, se celebraron sus juegos fúnebres y su nombre fue inscrito en *ogam*. Los rehenes que había traído del sur fueron enterrados vivos alrededor de la tumba para que los hombres de Munster cargasen para siempre con la vergüenza y fuesen vencidos. He aquí lo que decía cada hombre: *och, och,* cuando lo enterraban vivo. "Es *foruch* (?) que han cavado estas tumbas", decían todos. "Que *Forrach* sea pues su nombre", dijo el druida»[211].

El principio de estas crueles ejecuciones era simple: no era una condena propiamente dicha: se entregaba el hombre a la tierra, no como castigo –la noción de castigo es por otra parte ajena a la religión céltica–, sino con el único fin de restablecer el equilibrio místico: «pues, a no ser que la vida de un hombre se pague con la vida de otro hombre, piensan que no es posible aplacar a los dioses inmortales», dice César (B.G. VI, 16)*. Los rehenes pertenecen al difunto, y, lo mismo que los clientes o los esclavos, no pueden prolongar su vida más allá de la de su amo, mientras que su muerte, como miembros de un pueblo enemigo, equilibra la del rey desaparecido. No resulta difícil comprender qué necesidad obligaba al druida a intervenir en aquellas ceremonias: señor de los elementos al mismo tiempo que del sacrificio, era el intermedia-

210 *Glossaire de Cormac*, ed. Kuno Meyer, *Anecdota from Irish Manuscripts* IV, p. 49.

211 *Aided Crimthaind Maic Fhidaig* («La muerte de Crimthann, hijo de Fidach»), ed. Whitley Stokes, en *Revue Celtique* 24, p. 184.

* Trad. esp., *op. cit.*, p. 213 [N. del T.].

rio indispensable en las relaciones entre los dioses y los hombres representados por el primero de ellos, el rey. La costumbre de los sacrificios funerarios puede parecer cruel, pero no lo era tanto para los celtas, y sabemos en qué consistían los juegos del circo romano. D'Arbois de Jubainville señala en un breve comentario que en los funerales de Patroclo, según la *Ilíada,* «inmolaron animales y hombres cuyos cadáveres fueron amontonados sobre la hoguera»[212]. ¿Cuál fue la realidad griega arcaica?

Las exequias no son un hecho de adivinación y el druida no practica encantamientos sobre el difunto. Pero su participación en los funerales es indispensable para el adecuado paso del muerto hacia el Otro Mundo y para liberar al mundo de los vivos de las consecuencias a veces desagradables de su muerte. Todas las acciones del druida forman parte pues del mismo campo de aplicación de técnicas que tienden al mantenimiento del orden cósmico bajo la tutela de la autoridad espiritual. Cuando los escritores de la Antigüedad dan cuenta de la indiferencia de los celtas por la suerte de los cuerpos de los guerreros muertos en combate (Silius Italicus III, a propósito de los celtíberos; Pausanias X, 21, 6, a propósito de los gálatas que atacaron Delfos), es porque no tienen explicación para este hecho o que omiten una parte importante de él.

Pues es el papel de intermediario entre los dioses y el rey lo que explica toda la función política del druida y lo que determina su intervención en todas las circunstancias notables de la existencia humana, desde su comienzo hasta su fin. En los casos graves, interviene todo el cuerpo sacerdotal para proteger los intereses amenazados de la autoridad espiritual y del poder terrenal:

> «Ellos (Carman y sus hijos) fueron entonces a Irlanda para causar daños a los Tuatha Dé Danann y destruir los trigos de la isla. Esto pareció mal a los Tuatha Dé Danann. Ai, hijo de Ollam, de sus poetas, Cridenbel, de sus satiristas, Lug Laebach, de sus druidas, y Bé Cuille, de sus brujas, fueron a cantar contra ellos. No los abandonaron hasta que hubieron empujado a los tres hombres al mar. Éstos dejaron a Carman, su madre, como rehén y entregaron los tres objetos que tenían como garantía de que no volverían a Irlanda mientras el mar la rodease»[213].

212 *Ilíada* XXIII, 166-176; D'Arbois de Jubainville, *Les Celtes et les langues celtiques,* p. 157.
213 *Dindshenchas de Rennes,* ed. Whitley Stokes, en *Revue Celtique* 15, p. 311.

La intervención del druida coincide siempre con los intereses del rey, hasta cuando consiste en una predicción que es a veces la advertencia o amenaza de una muerte cercana. La única disputa que conocemos entre un druida y un rey es la que enfrentó al *file* Forgoll y al rey Mongan a propósito de un detalle de narración discutido por el rey. Por algo que hoy nos parecería una pequeñez por la que ni siquiera valdría la pena discutir, el rey está a punto de perder su reino, a su mujer y su propia libertad[214]. Y cuando, en el relato del *Asedio de Druim Damhghaire,* el gran rey Cormac, enfangado por sórdidas razones financieras en una expedición injusta, intenta castigar por mala fe y traición a los druidas que le previenen lealmente de la catástrofe a la que se encamina, fracasa estrepitosamente y tiene innumerables ocasiones para arrepentirse[215].

5. La predicción y la sátira

5.1. Ciencia y predicción

Hemos visto que el estudio de las técnicas rituales y mágicas de los druidas equivale, a fin de cuentas, al examen de las diversas aplicaciones concretas del peso de sus palabras. El druida interpreta los signos, o, llegado el caso, los crea, mediante la fuerza de su magia verbal, ya sea a través de la adivinación o de un encantamiento. El acontecimiento se produce a menudo, no en virtud de un encadenamiento de causas fortuitas, sino porque la palabra o la predicción del druida ha determinado, a corto o largo plazo, las condiciones de su realidad. La predicción fuerza literalmente el advenimiento del suceso. Así considerada, es al mismo tiempo una técnica y la consecuencia de un saber, de un conocimiento, de unas capacidades cuyos efectos alcanzan todos los dominios de la existencia humana, incluida la existencia póstuma. En otras palabras, la única justificación de la eminente posición de toda la clase sacerdotal es su ciencia, sumada a la práctica del sacrificio. Pero esa ciencia se basta a sí misma y también a todos los terrenos del conocimiento y del acto religioso, incluido el sacrificio. Llama la atención el hecho de que de los catorce «arroyos» con los que cuenta, según el *Libro de Leinster* —el sacrificio ha sido omitido, a causa de la cristianización—, tres son encantamientos adivinatorios:

214 Véanse los *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 204-205.
215 *Revue Celtique* 43, pp. 21-30.

«Honestidad y dignidad,
trabajo común y genealogía,
imbas forosnai y *dichetal*,
anamain y juicio,
teinm laegda y océano de canto,
pureza de mano y de matrimonio,
pureza de labios y del estudio» [216].

En el contexto de las relaciones del druida y el rey, era inevitable que la predicción sirviese a la política, entendiendo esta palabra, naturalmente, en el sentido etimológico de «gobierno de la ciudad», y no en el sentido moderno que designa los lances parlamentarios. El druida no se arrogaba el título y la función de rey, pero controlaba la conformidad tradicional de sus palabras y de sus actos, cuando no los inspiraba, y la mayor parte de las veces lo hacía. Un ejemplo claro y tardío –y tanto más interesante cuanto que es tardío en la crónica de los hechos celtas continentales– de la perennidad de esta concepción es que los druidas de Galia, a quienes los edictos contra los *mathematici* no habían reducido aún al silencio completo (si es que los edictos tienen algo que ver con su desaparición real), se inmiscuyeron en la política durante la ocupación romana. En el siglo primero de nuestra era, tan convulso en Roma, predijeron el fin del Imperio romano durante el incendio que asoló la ciudad bajo el reinado de Nerón. Sólo se equivocaron por cuatro siglos. La información debe de ser correcta, pues procede de Tácito (*Historias* IV, 54):

> «La ciudad había caído en manos de los galos, pero, habiendo quedado intacto el templo de Júpiter, el Imperio subsistió. El fuego era ahora signo de la cólera celeste y los druidas cantaban, llevados por una vana superstición, que el Imperio de las cosas terrestres iba a pasar a los transalpinos».

En Irlanda, la predicción es una costumbre general. Desempeña su papel tanto en el gobierno de los Estados como en sus tumultuosas relaciones mutuas. Don divino, es sobre todo interesante antes de una guerra, y tenemos el ejemplo, al principio del *Tain Bo Cualnge*, de la reina Medb, soberana de Connaught, que interroga incansablemente a la profetisa Fedelm (véase *supra* p. 238). Pero antes Medb había ido, a título privado, a interrogar al druida:

216 *Libro de Leinster*, ed. Best-Bergin O'Brien I, p. 124.

«Cuando Medb llegó al lugar en el que se encontraba el druida, le pidió saber y predicción. "Un gran número de hombres se separan hoy de aquellos a los que aman y de sus amigos –dijo Medb–, de su territorio y de su país, de sus padres y de sus madres, y si no vuelven todos sanos y salvos, sus maldiciones y sus quejas caerán sobre mí. Sin embargo, no parte nadie, ni nadie se queda en paz, que no nos sea más querido que nosotros mismos. Dime si volveremos o no volveremos". Y el druida respondió: "Sean quienes sean los que no vuelvan, tú volverás"» [217].

La pregunta y la respuesta son aquí una aplicación política, y egoístamente personal, de una capacidad religiosa. No obstante, según la versión del *Lebor na hUidre* del *Tain Bo Cualnge,* como las previsiones son desfavorables, los druidas retienen al ejército de Irlanda durante quince días antes de autorizar su partida:

«Se reunieron entonces las cuatro provincias de Irlanda en Cruachan Ai. Sus adivinos y sus druidas no les permitieron partir durante quince días, pues esperaban una señal favorable. Medb le dijo entonces a su cochero qué día partirían. "Cada uno de aquellos que se separan hoy de sus seres queridos me echará una maldición, pues soy yo quien ha reunido esta expedición". "Espera pues –dijo el cochero– a que gire el carro hacia la derecha para que llegue hasta nosotros la fuerza de la señal y regresemos de esta expedición"» [218].

La fuerza de la predicción es tal que, después de hacerla, el druida no puede cambiar el curso del destino que señala. Eso lo sabía el joven Setanta, que, antes de llamarse Cuchulainn, cuando aún sólo tenía cinco años, oyó al druida Cathbad anunciar, en respuesta a un alumno, el signo del día, a saber, que cualquiera que empuñase las armas aquel día tendría una vida gloriosa y corta. Cuchulainn fue inmediatamente a pedirle armas y un carro al rey Conchobar, y Cathbad se mostró al principio muy descontento. Pero, como Cuchulainn no había mentido, hubo que resignarse ante lo inevitable:

«"Estas armas son buenas, en verdad –dijo el muchachito–, y es lo que necesito. Afortunado el país del que son estas armas y este equipamiento, afortunado el país del que proceden". Y he aquí que entonces Cathbad el

217 Ed. Windisch, *Irische Texte* V, p. 27, ed. Cecile O'Rahilly, p. 5, 176-181.
218 A partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, en *Ogam* 15, 1963, p. 142.

druida entró en la tienda y dijo: "¿Son éstas las armas que ha recibido?". "Así es en verdad", respondió Conchobar. "No desearía que el hijo de tu madre las empuñase en este día", dijo Cathbad. "¿Qué es esto? ¿No eres tú quien le ha enseñado?", preguntó Conchobar. "En verdad que no he sido yo", dijo Cathbad. "¿Qué te ocurre, enano demoníaco? –espetó Conchobar–, ¿nos has mentido?". A lo que el muchachito respondió: "No seas malo, oh, padre mío Conchobar, pues ha sido él mismo quien me ha enseñado, ya que un alumno ha preguntado cuál era el signo del día y él ha respondido que si un muchacho empuñara las armas hoy, sería brillante y célebre, pero que su vida sería corta y no duraría". "Así lo creo. Serás brillante y serás célebre; tu vida será breve y de corta duración", dijo Cathbad. "Grande es la celebridad. Aun cuando no permaneciese sino un solo día y una noche en el mundo, con tal que mis historias y mis viajes perduren después de mí". "Bien, oh, muchacho, sube a ese carro, pues es para ti el mismo signo"»[219].

Cathbad el druida predijo a su esposa Ness que su hijo Conchobar sería rey del Ulster, aunque con una condición:

«Si estuviese en tu mano, oh, mujer –dijo Cathbad–, que el hijo que llevas en tu seno no naciese antes de mañana por la mañana, sería rey del Ulster y de toda Irlanda, y su nombre viviría eternamente»[220].

Pero antes de la predicción de Cathbad a Ness, había habido otra cuyos autores no se nombran, que preveía el sincronismo del nacimiento de Conchobar y el de Cristo:

«Hermosa fue en verdad la dignidad que nació con él, a saber, Conchobar. Esto era muy conveniente, pues nació en el momento en que Cristo nacía. Siete adivinos habían predicho siete años antes de su nacimiento que se produciría un nacimiento ilustre al mismo tiempo que el de Cristo sobre la piedra en la que nació Conchobar, y que su nombre sería ilustre en Irlanda»[221].

219 *Tain Bo Cúalnge*, versión del *Libro de Leinster*, a partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *Les exploits d'enfance de Cuchulainn*, en *Ogam* 11, 1959, pp. 326-327.

220 A partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *La naissance de Conchobar*, en *Ogam* 12, p. 238.

221 *La naissance de Conchobar*, versión del *Libro de Leinster*, en *Ogam* 11, p. 58. Conchobar muere de cólera al enterarse de la crucifixión de Jesucristo; véase *Ogam* 10, pp. 135-137.

Hay que mencionar también, en el relato de la *Batalla de Mag Mucrima,* la relación detallada del nacimiento del gran rey de Irlanda Fiacha Muillethan («el de la Cabeza Ancha»). Veremos por qué este rey, nacido de un rey y de la hija de un druida, lleva ese apodo: el druida pidió a su hija que el nacimiento tuviese lugar un día más tarde de lo que la naturaleza había previsto para que el niño fuese la fuente de un largo e ilustre linaje real. Esta hija de druida es, por otra parte, el cochero de su padre, lo mismo que Dechtire, hermana del rey del Ulster, Conchobar, es el cochero de su hermano. Además, el druida es ciego, lo que hace su videncia particularmente aguda:

> «Eogan fue el día anterior a la batalla a casa de Dil, hijo de Maccu Crecga d'Ossory. Éste vivía cerca de Druim Dil. Era druida y ciego. "Ven conmigo para satirizar a los hombres y encantarlos", dijo Eogan. "Bien", respondió él. "Iré contigo, oh, padre bien amado", dijo su hija. Ella era soltera por entonces, y era Moncha, hija de Dil. Su hija era su cochero.
>
> Llegaron entonces a Mag Cliach. El druida sabía sin embargo, por las palabras de Eogan, que estaba perdido. "Bien, oh, Eogan, ¿dejarás una posteridad?", preguntó el druida. "No será muy grande", dijo Eogan. "Está bien, hija mía –dijo Dil–, duerme con Eogan para saber si la realeza de Munster saldrá de mí para siempre".
>
> Prepararon un lecho para la pareja. La descendencia engendrada fue buena, a saber, Fiacha Muillethan, hijo de Eogan. Este Fiacha también tenía como apodo *Fer Da Liach* («el hombre de las dos penas»), es decir, que su padre murió al día siguiente al de su concepción, y su madre murió el día en que nació él. Cada uno de esos acontecimientos fue una pena. Por eso le llaman *Fer Da Liach*.
>
> Le llamaron Fiacha Muillethan («el de la Cabeza Ancha») a causa de esto: los dolores del alumbramiento sorprendieron a Moncha, hija de Dil, en el vado de Nemthiu, junto al río Suir. "No sería bueno que no dieses a luz mañana por la mañana", dijo su padre. "Si fuese así, su descendencia viviría en Irlanda para siempre", dijo el druida. "En verdad que si no sale por mi costado, no encontrará otro camino", dijo ella.
>
> Moncha fue entonces al agua. Hay una piedra en mitad del vado. Se colocó sobre aquella piedra. "Ella me retiene", dijo. Y permaneció así inmóvil hasta la tercera hora del día siguiente. "En verdad es tiempo", dijo su padre. Se ocuparon de ella, y ella murió. La cabeza del niño estaba aplanada por la tierra. Fue por eso por lo que le llamaron Fiacha Muillethan.
>
> Él es el padre de todos los Eoganacht»[222].

Una versión del *Exilio de los hijos de Uisnech*, recogida en un manuscrito que no es anterior a mediados del siglo XVII, omite el bautismo de Deirdriu. Pero esta versión nos ofrece una descripción mucho más completa de las predicciones druídicas. El estilo es redundante y prolijo, como suele suceder con todas las transcripciones que nos han llegado en irlandés premoderno. Sin embargo, el contenido es tradicional, mucho más antiguo que los rasgos lingüísticos y estilísticos del texto:

> «Una vez Conchobar, hijo de Fachtna, rey del Ulster, y los nobles de la Rama Roja fueron a un festín en casa de Feidhlim, hijo de Doll, el primer cuentista del rey. Y el rey y sus gentes disfrutaron alegres del festín en casa del primer cuentista, con la dulce música de los músicos, con la voz melodiosa de los bardos y los doctores, con las delicias de la elocuencia y las antiguas leyendas de los sabios y de aquellos que leen las antiguas muescas hechas en las piedras y los libros, con las predicciones de los druidas y aquellos que recuentan la luna y las estrellas. A la hora en que toda la asamblea se encontraba alegre, sucedió que la mujer de Feidhlim trajo al mundo a una hermosa hija, durante el festín. Cathfaid el Amable, jefe de los druidas de Irlanda, se levantó apresuradamente, pues estaba en la asamblea en aquel momento con un paquete de libros mágicos en la mano izquierda. Salió hasta el límite del patio y se puso a observar y a escrutar profundamente las nubes del aire, la posición de las estrellas y la fase de la luna, para predecir y conocer el destino reservado a la niña que acababa de nacer. Cathfaid volvió entonces ante toda aquella gente y, en presencia del rey, pronunció el *omen* y la profecía de que vendría a la provincia del Ulster muchas heridas y destrucción a causa de la niña que acababa de nacer allí»[223].

Contrastando con una nota moderna exagerada sobre los «libros mágicos» y la ingenuidad de cuentista sobre la hija que nace durante el

222 Ed. Whitley Stokes, *The Battle of Mag Mucrima*, en *Revue Celtique* 14, pp. 450-452.

223 Ed. Douglas Hyde, Deirdre, en *Zeitschrift für Celtische Philologie* 2, pp. 138-155. Las indicaciones relativas al manuscrito son muy sucintas en Hyde, p. 139: «*It is* (el texto) *contained in one of the six unnumbered Irish MSS, now in the Belfast Museum* (Hyde escribía en 1899), *and is bound up with a version of the Tain Bo Chuailgne copied by the same scribe, and a number of Irish poems, sermons, elegies and grammatical tracts, in several handwritings, none older than the middle of the 17th ventury. Neither the date of writing nor the name of the scribe who copied this MS. is given, but he was certainly Samuel Bryson, Mac Brisi or Briosain, as he variously writes his name, in whose possession I belive all these MSS. once were*». Es exactamente el ejemplo del relato arcaico de transcripción tardía, cuya conservación se debe a la tradición oral.

festín, el estilo del texto, la torpeza, incluso prolija, de la expresión, son indicios, no de su antigüedad, sino de la autenticidad de la redacción inicial de esta versión «popular». Todo contribuye a describirnos así los servicios cotidianos que se requerían de esos practicantes del saber que eran los druidas y que a veces concedían por iniciativa propia, sin que se los hubieran solicitado.

La predicción estaba tan profundamente anclada en los hábitos sociales de la antigua Irlanda que pasó al cristianismo. Los druidas colaboran con la obra de transición, y también otros que nunca conocieron el bautismo ni la eucaristía. La vida de san Columba, redescubierta por Whitley Stokes en 1896 en un manuscrito de la Bodleiana, atribuye a Patricio y a otro eclesiástico de alto rango, Sen-Mochta Lugmaid, decano de los sacerdotes de Irlanda, profecías anunciando con dos siglos de antelación el nacimiento del ilustre santo que, como David y Jesús, es de linaje real. Pero la predicción se atribuye a un personaje tan poco cristiano como Finn, el jefe de los *fianna*. Y la ascendencia del santo tampoco es más cristiana:

> «No sólo los santos de Irlanda y los patriarcas que habían recibido de Dios el don de profetizar predijeron la venida de Colum Cille, también ciertos druidas y personas que no tenían fe predijeron que vendría mucho tiempo antes de su nacimiento. Como prueba de ello, Finn mac Cumail profetizó que vendría cuando soltó a Bran, el célebre perro que tenía con él, a la caza del gamo en Glenn Colum Cille. El perro no siguió al gamo a través del río del valle. A todos les pareció extraño que el perro, que nunca había dejado escapar una presa, hiciera aquello. Finn consultó entonces su oráculo y habló por espíritu de profecía, aunque no tenía fe, diciendo: "Nacerá un muchacho en el norte de este país, y su nombre será Colum Cille. Será el décimo descendiente de Cormac, nieto de Conn, y será tocado por la gracia de Dios, que es uno y trino, que ha sido y será. Tendrá muchos santuarios e iglesias en Irlanda y en Escocia, y vendrá aquí para siempre. Si Bran perdonó al gamo y no lo siguió al otro lado del río, fue en su honor. Belach Damhain fue desde aquel día y hasta hoy el nombre de ese lugar en el que Bran mostró su clemencia hacia el gamo»[224].

En otro pasaje de la misma vida, los druidas hablan como profetas del Antiguo Testamento:

224 Ed. R. Henebry, *The Life of Columb Cille*, en *Zeitschrift für Celtische Philologie* 3, pp. 544-546.

«Los druidas de Conall Gulban, hijo de Niall, el de los Nueve Rehenes, predijeron la venida de Collum Cille antes de su nacimiento: un día en que Conall estaba de caza en Gartan, no sólo los perros de su jauría no hicieron ni herida ni mal a la presa, sino que se pusieron a jugar con ella. Conall se sorprendió, pues comprendía que aquello era enormemente contra natura. Preguntó a los druidas que estaban con él la razón de aquello. "Lo sabemos –dijeron los druidas–. Nacerá un hijo de tu raza en el lugar en el que estás ahora y será el tercer descendiente que vendrá de ti. Su nombre será Collum Cille y vendrá colmado por la gracia del Dios único de todos los poderes y de todos los elementos. Él bendecirá este lugar y será una protección y un santuario para cualquiera que quiera venir aquí. Ha sido en honor a ese niño y a la protección que garantizará a tu país por lo que tus perros, Conall, han demostrado clemencia hacia la presa en el lugar donde él nacerá", dijeron los druidas»[225].

La repetición de la anécdota tiene lugar en el mismo marco conceptual indestructible del druida que aconseja al rey y le informa del valor profético de un acontecimiento insólito o maravilloso. Por lo que se ve, el santo ha reemplazado al druida: no podía, por tanto, hacer ni menos ni de otra forma que él. El homenaje rendido así a los druidas por unos sucesores ya lejanos probablemente no es voluntario. En todo caso, no carece de significación.

El autor de la *Vida tripartita de san Patricio,* Muirchu, tiene una idea aún más elevada del poder de los druidas en materia de profecías. De hecho, según él, predicen al rey Loegaire, en cuyo reinado se produce el acontecimiento, la llegada de san Patricio (¡Muirchu es unos cuantos siglos más joven!). La expresión y el estilo son elípticos, y los versos de la predicción, más monásticos que druídicos y más pobres que cristianos, no se desvían de la orientación general de los textos precedentes:

«Vendrá una cabeza afeitada por el mar belicoso;
su manto estará agujereado por arriba, su bastón será curvo en la cima.
Tendrá su mesa al este de su casa.
Toda su familia le responderá
Amén, amén»[226].

225 *Ibid.*, p. 548.

226 *Vitae Sancti Patricii, pars prima,* ed. Kathleen Mulchrone, *Bethu Phatraic, The Tripartite Life of Patrick,* Dublín, 1939, p. 22.

5.2. La alabanza y la reprobación. La sátira y sus consecuencias

Para evitar cualquier equívoco, recordaremos los textos antiguos relativos a la Galia. Estrabón, en su *Geografía* (IV, 4), no propone sino una definición muy breve: «Los bardos son poetas cantores». Pero Diodoro de Sicilia (*Historia* V, 31, 2) es más preciso: «Entre ellos se encuentran asimismo poetas líricos que ellos llaman bardos. Estos poetas cantan con el acompañamiento de instrumentos semejantes a la lira; celebran a unos personajes e infaman a otros»*. El bardo galo también tenía pues la dualidad del *file* irlandés, que, como sabemos, se encargaba de la alabanza y la reprobación.

Pues la función del bardo tiene doble efecto y es orientable en dos direcciones opuestas. A ella le debe su condición de poeta acreditado, autor de una poesía cortesana que le reporta, lo mismo ante Bituito en Galia, setenta años antes de la conquista, que en los principados galeses de la alta Edad Media, gloria, honores y beneficios. El bardo alaba al príncipe al que está vinculado y reprueba a los enemigos que intentan perjudicarle. Aunque también reprueba a su príncipe si se conduce mal. Irlanda y el País de Gales nos han dejado bastantes testimonios de esta poesía oficial como para que no tengamos que temer la inexactitud de la definición.

Habida cuenta de los vínculos que unen al druida y al rey, la alabanza es infinitamente más frecuente que la reprobación, que se manifiesta exteriormente a través de la sátira. Pero lo que a los modernos suele costarles mucho comprender es que la sátira, aunque expresada en metros poéticos, no es simple poesía: es poesía, qué duda cabe, pero relativa al encantamiento, mágica, sentencia pronunciada por un druida contra un individuo que transgrede una regla de su Estado. A diferencia de la alabanza, puede ser escrita y, por esta razón, en la desviación irlandesa, pertenece al que tiene la potestad de hacer uso de la escritura, el vidente y el mago que es el *file*.

He aquí, según el relato de la *Batalla de Mag Tured,* en qué ocasión fue pronunciada la primera sátira de Irlanda:

> «Un poeta vino una vez a casa de Bres para recibir su hospitalidad. Era Coirpre, hijo de Etan, poeta de los Tuatha Dé. Llegó a una casita estrecha y negra en la que no encontró ni fuego ni servicio ni cama. Le trajeron tres

* Las traducciones españolas: Estrabón, *op. cit.*, p. 181; y Diodoro de Sicilia, *op. cit.*, p. 275 [N. del T.].

panecillos en un plato y estaban secos. Cuando se levantó, a la mañana siguiente, no estaba contento. Cuando cruzaba el patio, dijo:

"Sin alimento rápidamente servido en un plato,
sin leche de vaca pare hacer crecer a un becerro,
sin abrigo humano en la oscuridad de la noche,
sin poder pagar a una troupe de cuentistas, que así sea la prosperidad [de Bres."

"No hay riqueza en casa de Bres", dijo. Mas era verdad. Bres no conoció sino la ruina a partir de ese momento. Y ésta fue la primera sátira que se hizo en Irlanda»[227].

El rey Bres puede sentirse afortunado de salir tan bien librado, sin percance material grave ni invalidez física. Es cierto que esta sátira era una trampa: su intención era obligarle a abandonar el trono de Irlanda y, efectivamente, tuvo que renunciar a él. Un rey de Connaught, Caier, que sin embargo no había cometido ninguna falta profesional, como no fuese la de ser engañado por su esposa, no tuvo tanta suerte. Como consecuencia de la sátira de su sobrino Nédé, que era a la vez criminal, usurpador y adúltero, vio aparecer en su cara tres granos, forúnculos o abscesos, y tuvo que abdicar y huir. Después, el *file* ocupó el lugar del rey y reinó durante un año. Pero, pasado ese plazo, una especie de justicia inmanente castigó los tres pecados del druida (véase la traducción del texto y su análisis trifuncional en las páginas 181-183), por muy druida y satirista que fuese. Y lo que paga con la vida es tanto un *glam dicinn* fraudulento como el trono y la mujer usurpados. La tentación femenina es, para un druida, una circunstancia agravante y no una excusa, pues, en Irlanda, real o no, un adulterio nunca es una situación de vodevil. El drama no impide que la trama de los acontecimientos sea clásica y monótona: demandar, rechazo, sátira y muerte.

227 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 50. El vocabulario técnico de la sátira irlandesa ha sido estudiada por F. N. Robinson, *Satirists and Enchanters in Early Irish Literature*, en *Studies in the History of Religions presented to Howell Toy*, Nueva York, 1912, pp. 95-130. Sobre la sátira en general, véase R. C. Elliot, *The Power of Satire: magic, ritual, art*, Nueva Jersey, 1960, 300 páginas; Donald Ward, *On the poets and poetry of the Indo-Europeans*, en *Journal of Indo-European Studies* I/2, 1973, pp. 127-144. Sobre el nombre del *corrguinech* y del *glam dicinn*, véase la nota etimológica (ya citada más arriba) en *Ogam* 16, pp. 441-446 y 17, 143-144.

Otros granos llevan a la muerte a la víctima y a los culpables:

«Cuando Aithirne Ailgesach y sus dos hijos, Cuingedach y Apartach escucharon que la joven iba a ser presentada a Conchobar, fueron a demandarle sus favores. Pero, cuando la vieron, los tres se enamoraron de ella, y tan grande era su deseo que hubiesen preferido morir a no poder unirse a ella. Uno tras otro, los tres le suplicaron, diciendo además que lanzarían un *glam dicinn* contra ella si no accedía a tener relaciones con ellos.

La joven respondió: "No es prudente por vuestra parte decir eso, pues soy la esposa de Conchobar". "No podremos seguir vivos si no nos unimos a ti", dijeron ellos. La joven se negó a dormir con ellos. Hicieron entonces tres sátiras contra ella y dejaron sobre sus mejillas tres granos: Vergüenza, Mancilla y Fealdad, negro, rojo y blanco. La joven murió de vergüenza»[228].

He aquí cómo el primer druida del Ulster, Cathbad, evalúa las capacidades de su exigente y vengativo colega:

«Cathabad dijo entonces: "¡Aithirne te enviará bestias salvajes: Sátira, Mancilla y Vergüenza, Maldición, Fuego y Palabra Amarga! Él es quien tiene a los seis hijos de Deshonor, a saber: Avaricia, Rechazo, Negativa, Dureza, Rigor y Codicia, y todos harán la guerra contra ti"»[229].

Por lo demás, pocos, incluso entre los reyes, pensaban resistírsele:

«He aquí que Aithirne fue después ante el rey de Munster, Tigernach Tétbuillech. No aceptó nada por su honor, excepto que la reina durmiese con él aquella noche, o bien el honor de los hombres de Irlanda quedaría perdido para siempre. Y aquella noche en que la mujer se acostó fue la misma en que ella durmió con Aithirne por el honor de su marido, para que no lo perdiese.

He aquí que Aithirne acudió después a Leinster, a Ard Brestine, para más señas, al sur de Mag Fea. Las gentes de Leinster salieron a su encuentro al sur de Leinster y le propusieron tesoros y riquezas para que no entrase en el país y no les causase afrenta. No les quedaría riqueza alguna a aquellos contra los cuales iba, si no le entregaban una donación. Y ni la tribu o el pueblo que lo matase encontraría nada que recuperar. Todo

228 *Tochmarc Luaine* («El cortejo de Luaine»), ed. Whitley Stokes, en *Revue Celtique* 24, p. 278; cfr. la nueva edición de Liam Breatnach, en *Celtica* 13, 1980, pp. 1-31.
229 *Ibid.*, p. 280.

hombre debía entregarle a su mujer, el único ojo de la cara, o tenía que darle cualquier tesoro o riqueza que desease.

He aquí sin embargo lo que se le había metido en la cabeza: presentar grandes exigencias a las gentes de Leinster para que lo matasen y los ultonianos se encargasen de vengarlo contra Leinster por siempre jamás. Hizo pues una demanda a las gentes del sur de Leinster, en Brestine: no veía ningún tesoro ni riqueza que pudiera arrebatarles, pues la palabra de ultraje que les dedicaría los acompañaría para siempre. No podrían volver a levantar la cara ante los goidelos si no le daban la mejor joya que había sobre la colina y dijo que nadie en la colina sabía cuál era esa joya ni en qué lugar se encontraba»[230].

Es una suerte para la historia de Irlanda, mítica o no, que semejantes casos de utilización de la sátira sean una minoría, si no una excepción. Aithirne y sus dos hijos acaban siendo asesinados con toda su familia, y su casa es incendiada...

Pero sin sátira ni magia druídica, el grano, el forúnculo o úlcera surgía por sí mismo en la cara del druida malvado o del *file* que cometía un error:

«Sencha, hijo de Ailill, no pronunciaba un falso juicio sin que le saliesen tres granos por cada juicio»,

dice la introducción del *Senchus Mor*[231]. Y, cuando el malvado genio de los ultonianos, Bicriu,

«intentaba mantener en secreto su pensamiento, le salía en la frente un forúnculo púrpura, grande como el puño de un hombre. Bicriu le decía a Conchobar: "Esto saldrá del forúnculo esta noche, oh, Conchobar"»[232].

Otro *file,* Dubthach, se defiende de la acusación de injusticia:

«Certifico por mis mejillas, cuyo blanco honor no será mancillado, que el juicio que emito es sano»[233].

230 *Talland Etair* («El asedio de Howth»), ed. Whitley Stokes, en *Revue Celtique* 8, p. 50.

231 *Ancient Laws of Ireland* I, p. 24.

232 A partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *La naissance de Conchobar,* version A, en *Ogam* 11, 1959, p. 65.

233 *Ancient Laws of Ireland* I, p. 10.

Ni los grandes nombres de la clase sacerdotal escapan a las sanción de sus eventuales faltas, y parece que, para el legislador medieval, heredero de lejanos predecesores antiguos, el falso juicio es algo a evitar a cualquier precio. El público y el reo disponen, de todas maneras, de medios cómodos para verificar la pertinencia del juicio que les atañe:

> «Antes de la venida de Patricio hubo revelaciones claras: cuando los jueces se apartaban de la verdad natural les aparecían forúnculos en la cara. Primero le apareció un forúnculo en la mejilla derecha a Sen Mac Aige cuando emitió un mal juicio. Pero desapareció cuando emitió un juicio exacto.
>
> Connla no volvió a emitir un juicio falso por la gracia del Espíritu Santo que estaba en él.
>
> Sencha, hijo de Col Cluin, no emitía jamás un juicio sin haberlo llevado en su seno la noche anterior. Cuando Fachtna, su hijo, emitía un juicio falso, si era temporada de frutas, todos los frutos del territorio en el que se encontraba caían en una noche; si era temporada de leche, las vacas se la negaban a los terneros. Pero si daba un juicio exacto, las frutas estaban en perfecto estado en los árboles. A causa de esto recibió el apodo de Fachtna Tulbrethach.
>
> Sencha, hijo de Ailill, jamás pronunció un juicio falso sin que tres forúnculos le saliesen en el rostro. Fithel poseía la verdad por naturaleza, pues nunca emitía juicios falsos. Morann no pronunciaba un juicio sin llevar un collar alrededor del cuello. Cuando pronunciaba un juicio falso, el collar le apretaba el cuello. Si emitía un juicio exacto, se aflojaba de nuevo.
>
> Los poetas que fueron a esa isla, a saber, Fearghus Fianach (este Fianach viene, sin embargo, del país de Ciarraighe Luachra), Ferchertne el poeta, Neidhe, hijo de Adnae, hijo de Uithir, Athirne el Rudo y, además, todos los poetas de Irlanda..., ninguno de ellos tenía derecho al premio del honor si emitía un falso juicio. Quedaba excluido de la profesión y era incapaz de realizar el *teinm laegda* o el *imbas forosnai*»[234].

Pues la ley irlandesa, no obstante tan respetuosa de la omnipotencia y la libertad de los *filid,* preveía igualmente la sanción de la sátira abusiva o malvada:

> «Hay entre los *feine* siete clases de sátira que, se estima, dan lugar a composición: un apodo que se pega; la recitación de una sátira insultante

234 *Ibid.*, pp. 22-24.

> en ausencia (de aquel al que apunta), la sátira del rostro; el reír por todas partes; burlarse de la forma, magnificar una tara, la sátira compuesta por un bardo que está ausente cuando ésta es recitada. Hay doble ofensa en proporción al rostro que es satirizado: un apodo que contiene la verdad en tanto que sátira, una tara que dura mucho tiempo. La composición declarada por esto alcanza hasta la séptima generación» [235].

Las disposiciones legales que reprimen la sátira abusiva nos transmiten sobre todo una enseñanza capital: en la mentalidad del legislador antiguo o medieval, la sátira no es una calumnia gratuita o, como en nuestra época –lo que viene a ser lo mismo–, un género poético o literario especial que cultiva a la vez la maldad, el humor y la ironía. Es únicamente la constatación de una verdad, una búsqueda de la justicia y, por esa razón, no debe ni puede ser recitada o cantada sin la doble presencia del que la ha hecho y aquel a quien se dirige.

Al margen de algunas excepciones que confirman la regla, la palabra del druida o *file* es creída sin más. No podría ser de otro modo, ya que, en general, la función del druida es la de aconsejar al rey, y la del *file*, adivino, juez o médico, es sobre todo la de velar por su salud, por su buen equilibrio y su exacta y precisa información jurídica, histórica y científica. Por ejemplo, entre el primero de noviembre (Samain) y el primero de mayo (Beltaine), el *file* Forgoll debía contar cada noche una historia a elección del rey Mogan. Cuando, una vez, éste rebatió un detalle nimio de la narración, recayó sobre él una amenaza de sátira, de la que se libró con gran dificultad, y que habría privado al rey y a la reina de su reino y de su propia libertad, hasta tal punto era grande el poder del *file:*

> «El *file* dijo que le golpearía con sus sátiras. Satirizaría a su padre, a su madre y a su abuelo. Cantaría tanto contra las aguas del país que nunca volverían a pescar peces en sus estuarios. Tanto cantaría contra los bosques que no volverían a dar fruto, y tanto contra las llanuras que quedarían estériles de cualquier producto» [236].

En otra ocasión, la querella tiene una continuación más trágica aún –tan grande es también la dependencia natural entre el druida y el rey–, pues se debe a una ruptura de equilibrio: la diferencia de religión que

235 *Ibid.*, V, p. 228.
236 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 204.

separa al rey convertido al cristianismo y al druida que obedece a la ley ancestral. El rey pierde la vida, víctima de la magia del druida, y Keating, que cuenta la historia, como el druida tenía que ser malvado, evoca los demonios que asesinan al rey a instigación del druida:

> «Un día que Cormac estaba en casa de Cleiteach, los druidas estaban adorando al becerro de oro en su presencia y todos lo adoraban como los druidas. Maoilgheann, el druida, preguntó a Cormac por qué no adoraba al becerro de oro y a los dioses como todos los demás. "No adoraré a un objeto que ha hecho mi propio artesano. Sería mejor adorar al que lo ha hecho, pues es más noble que el objeto", respondió Cormac. Maoilgheann, el druida, azuzó al becerro de oro de tal forma que empezó a saltar en presencia de todos. "¿Lo ves, oh, Cormac?", dijo Maoilgheann. "Por mucho que lo vea, sólo adoraré al dios del cielo, de la tierra y del infierno", respondió Cormac.
>
> Después de esto, cocinaron la comida del rey y se puso a comer un pedazo de salmón del Boyne. Entonces, los malos espíritus acudieron instigados por el druida Maoilgheann y mataron al rey. Otros dicen que fue una espina de pescado que se le atravesó en la garganta y le asfixió, pues estaba comiendo salmón cuando los demonios del aire le asfixiaron»[237].

El becerro de oro es mucho más bíblico que céltico y la respuesta de Cormac, mucho más cristiana que irlandesa: no hay que exigir demasiado de un historiador-canónigo del siglo XVII. Pero el resto de la anécdota corresponde a todo lo que sabemos de las técnicas y las pretensiones druídicas. Los *Annales de Tigernach,* que son mucho más antiguos, cuentan de otro modo el suceso, y no sin sobriedad:

> «Cormac, nieto de Conn Cetchathach, murió en Cletech de Bregia, un martes, después de que una espina de pescado se le atravesara en la garganta. Los malos espíritus lo mataron tras la traición de Maelcenn, el druida, pues Cormac se había apartado de los druidas y adoraba a Dios en su lugar. Por eso el diablo lo atacó y le produjo una muerte horrible, a saber, que la espina del salmón nadador lo mató»[238].

Los adversarios de Cuchulainn acaban con él recurriendo a las sátiras sucesivas, y no mediante el ejercicio de su valor guerrero. En tres ocasiones, un satirista, en otras palabras, un druida, le intima a separar

237 *History of Ireland* II, ed. Dinneen, p. 346.
238 Whitley Stokes, *The Dublin Fragment of Tigernach's Annals,* en *Revue Celtique* 18, p. 382.

a dos hombres que se están peleando o simulan hacerlo. Cuchulainn obedece cada vez, como buen militar respetuoso del sacerdocio, matando o dejando fuera de combate a los contendientes. Pero también cada vez, y bajo amenaza de sátira, el *file* le reclama su arma. Después, un príncipe irlandés lanza contra él tres jabalinas que alcanzan sucesivamente al rey de los cocheros de Irlanda, Loeg, cochero de Cuchulainn, al rey de los caballos de Irlanda, el Gris de Macha, caballo preferido de Cuchulainn y, en último lugar, al rey de los guerreros de Irlanda, el mismo Cuchulainn:

> «Después Cuchulainn atravesó de nuevo el ejército de un extremo al otro. Lugaid tomó entonces la tercera jabalina preparada, que estaba junto a los hijos de Calatin: «¿Quién caerá a causa de esta jabalina, oh, hijos de Calatin?". "Caerá un rey", dijeron los hijos de Calatin. "Os he oído decir que fue por la jabalina que lanzó Erc esta mañana". "También es verdad —respondieron—. Cayó el rey de los caballos de Irlanda, a saber, el Gris de Macha". "Lo juro por el juramento por el que jura mi tribu: no fue para asesinar a un rey por lo que él golpeó". Luego, Lugaid lanzó la jabalina contra Cuchulainn, y lo atravesó, y sus entrañas se esparcieron sobre el cojín del carro»[239].

El cotejo de las tres definiciones siguientes, procedentes del *Glosario de O'Davoren,* que data de 1569, demuestra, aparte del arcaísmo, la fuerza del vínculo que existía, en la mentalidad de los irlandeses, entre la sátira, la poesía de los *filid,* la ciencia y la herida o la muerte que a veces provocaba. Citamos el texto irlandés, y nuestra traducción es literal:

> —*glonn .i. guin duine. Glinne .i. filidecht, ut est remteit glond glinne .i. nep guin duine acht gurub glan a dan:* «glon, es decir, asesinato de un hombre. Glinne, es decir, poesía, ut est remteit glond glinne, es decir, no golpear a un hombre siempre que su arte sea puro».
>
> — Glen .i. tuir no foghlaim, ut est
> co runaibh atglentis
> .i. tuirdis no foglaindis gu sians
> «glen, es decir, buscar o aprender, ut est: aprendían con misterios, es decir, buscaban o aprendían con comprensión»;

239 Brislech Mor Maige Murthemne («La gran ruina de la llanura de Murthemne»), versión del Libro de Leinster, a partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *La mort de Cuchulainn,* en *Ogam* 18, p. 349.

— *Glinne, .i. breth, ut est acht mad airgeal arglinnech:* «Glinne, es decir, juicio, ut est: a menos que no sea oscuro y no jurídico»[240].

En un episodio de la vida arcaica de san Berach recopiada en 1629 por el erudito Michael O'Clery a partir de una fuente antigua no identificada o desaparecida, el santo profetiza al rey Diarmait, que se ha enfrentado con él, que morirá antes de un año. Al final del año, al término del último día, el rey se refugia en una iglesia. Pero la precaución es vana y muere accidentalmente. Su hijo Cuallaid quiere vengarlo mediante la magia druídica, y no sin un rigor excesivo, pero él mismo es castigado por su mala intención antes de poder ponerla en práctica:

> «Un ciervo se apareció a las gentes del oeste del país y fueron tras él, a pie y a caballo, perros y hombres. El ciervo tomó la ruta de Baislec y se detuvo al este de la iglesia, frente a una ventana. Todos gritaron alrededor del ciervo. Diarmait corrió a ver lo que pasaba; fue junto a la ventana y miró hacia fuera. Uno de los que perseguían al animal lanzó contra éste su venablo de caza. El venablo atravesó la ventana y alcanzó a Diarmait en la garganta. El rey cayó en el suelo de la iglesia y el ciervo escapó sano y salvo.
>
> Cuando Cuallaidh, hijo de Diarmait, se enteró, fue a ver el país de Rathonn para maldecirlo y que la tierra no volviese a dar grano, ni las vacas volviesen a dar más leche, ni los árboles de los bosques volviesen a dar sus frutos en todo el territorio que alcanzaba su vista. Iban con él nueve bandidos.
>
> Sucedió que Berach estaba entonces en Dun Imgain, en Mag na Fert («la Llanura de las Tumbas») y Concennan estaba con él. A Berach le fue revelado que Cuallaidh había partido para aquel viaje. Entonces, envió a Concennan tras él y le dijo: "Provócales primero". Concennan partió pues en busca de los bandidos y los alcanzó en el camino. No los provocó, sino que lanzó contra ellos lo que llevaba en la mano. Cuallaidh volvió la cabeza y murió entre sus gentes. Antes dijo. "Llevadme rápidamente a la cima de la colina para que vea el país de Berach y lo maldiga rápidamente desde la cima de la montaña". Lo llevaron a la cima y Cuallaidh murió allí: sólo vio un roble hueco que siempre había sido estéril. Sus gentes huyeron lejos de él»[241].

240 Ed. Whitley Stokes, en *Archiv für Celtische Lexicographie* II, pp. 376, 378 y 382.

241 *Betha Beraidh*, ed. Charles Plummer, en *Bethada Naem nÉrenn, Lives of the Irish Saints*, Oxford, 1922, I, pp. XVI y 38.

Para resistir tales sátiras, en efecto, era necesario tener el poder de un santo y toda la fe de los sucesores de san Patricio. Pero la santidad es despiadada, y la caridad brilla por su ausencia: el santo no convierte al druida mediante la virtud de las parábolas evangélicas; derrotándole en su propio terreno, le impide ejercer su magia y un discípulo demasiado diligente llega hasta causarle la muerte. En la hagiografía irlandesa, la lucha, completamente ficticia, entre el druida y el santo es siempre mágica, nunca doctrinal.

Antes, en el tiempo mítico del cristianismo, trasladando ya el debate teológico al otro terreno, singularmente más eficaz, el de la querella y la casuística, san Patricio había puesto a punto el segundo aspecto de la propaganda misionera: había ayunado contra Dios para obligarle a ceder ante su voluntad. Sin embargo, al hacerlo, ya no actuaba, respecto a la ley irlandesa, sino como un acreedor plebeyo frente a un deudor noble. Siguiendo el ejemplo del primer evangelizador, durante toda la alta Edad Media, los grandes santos sucesores impondrán de buen grado a los reyes la trampa jurídica del ayuno. Pero será al margen de todo entendimiento, sin armonía alguna, sin acuerdo. El santo obtendrá del rey arrepentido o penitente favores, donaciones, legados, terrenos, fundaciones, monasterios, iglesias. A cambio, le garantizará el paraíso, pero no volverá a dar, pues ya no es su papel, el menor consejo político o jurídico.

Todo esto justifica aún mejor el inmenso peso de la palabra del druida. Pero, una vez más también, diremos que los hechos de este tipo son accidentes de la historia mítica y religiosa, circunstancias anormales o excepcionales en el funcionamiento de la sociedad. Si, a fin de cuentas, la solidaridad ejemplar del druida y el rey duró tantos siglos, tanto en el continente como en las islas, fue porque la organización política y religiosa estaba bastante bien estructurada. No fueron las alteraciones o las deficiencias internas las que la debilitaron, sino siempre razones extrínsecas: la conquista extranjera, la cristianización, y ese apocalipsis antes de tiempo que fueron, en la Irlanda del siglo IX, las invasiones escandinavas.

5.3. Evocación e interpretación

Como contrapartida a la consideración de la que disfrutaba, se suponía que el *file* no debía ignorar nada. Si no sabía algo, tenía que arreglárselas para averiguarlo. Para conocer en su integralidad el gran relato de *El robo del ganado de Cooley,* del que nadie sabía más que fragmentos, Senchan Torpeist tiene que recurrir a medios excepcionales:

«Los *filid* de Irlanda fueron convocados por Senchan Torpeist para saber si guardaban completo en sus memorias el *Tain Bo Cualnge*. Ellos respondieron que sólo conocían ciertos fragmentos. Senchan preguntó pues a sus alumnos cuál de ellos iría, por su bendición, a las tierras de Letha[242] para aprender el *Tain*, que el sabio había llevado hacia el este por el *culmenn*[243]. Emire, nieto de Ninene, y Muirgen, hijo de Senchan, partieron hacia el este. Llegaron a la tumba de Fergus mac Roig y pasaron ante su piedra tombal en Enloch, en Connaught. Muirgen se sentó solo sobre la tumba y sus compañeros lo abandonaron, en busca de una casa donde recibir hospitalidad. Muirgen cantó sobre la piedra como si se dirigiese a Fergus en persona... De pronto, se formó una gran niebla alrededor de él y no encontró a sus compañeros durante tres días y tres noches. Fergus se apareció entonces ante él con un hermoso atuendo, un manto verde, una túnica con capucha y bordados rojos, una espada con empuñadura de oro, zapatos de bronce (?) y su cabellera morena, y le dio a conocer el Tain, tal y como había sido creado, desde el comienzo hasta el final»[244].

No resulta difícil comprender que los celtas de la Antigüedad pasasen la noche cerca de las tumbas de sus héroes para recibir los oráculos:

> «Si, a propósito de las visiones nocturnas, a menudo se expone que los muertos no han sido vistos en vano –pues, como afirma Nicandro, los nasamones reciben los oráculos particulares permaneciendo cerca de las tumbas de sus parientes... y los celtas, por la misma razón, pasan la noche cerca de las tumbas de los héroes–, no sufrimos, en nuestros sueños, más a causa de los muertos que de los vivos»[245].

La evocación de Fergus por Muirgen es un éxito extremo al que probablemente no aspiraban todos los *filid*. Pero el principio enunciado por Nicandro de Colofón es rigurosamente idéntico. La necesidad de recuperar un relato tradicional, indispensable a la ciencia de los *filid*, legitima también esta evocación.

242 Letha es el nombre irlandés clásico de la Bretaña armoricana (cfr. el galo «Llydaw» y el latín «Letavia»). Por analogía, es también el nombre de Italia (Latium). Pero aquí se trata sólo de una localidad de Munster, véase E. J. Hogan, *Onomasticon Goidelicum*, Dublín, 1910, p. 438b.

243 Literalmente, «piel de vaca», nombre de un manuscrito comparable al *Lebor na hUidre* o «Libro de la vaca parda», llamado así a causa de su encuadernación.

244 Ed. Windisch, *Irische Texte* V, p. LIII.

245 Nicandro de Colofón, en Tertuliano, *De anima* 57.

El druida experimentaba menos dificultad cuando sólo se trataba de explicar un sueño. Al principio de su vida o de su reinado, el rey Cathair vio, en efecto, en sueños a una mujer de una belleza notable que daba a luz a un hijo junto a una colina en la que un árbol cargado de frutos maravillosos se elevaba hasta las nubes. Desde su nacimiento, el niño fue más fuerte que su madre y a ella le costaba zafarse de él:

> «Cathair se despertó entonces y llamó a su druida, Bri, hijo de Baircid, y le anunció la nueva. "Voy a explicarte todo eso", dijo Bri. "La joven es el río que lleva el nombre de Slainne... El posadero, que era su padre, es la tierra[246] sobre la que viven cien hombres de cada especie. El que estuvo en el seno de la mujer durante ochocientos años es el lago que nace del río Slainne, y será en tu época cuando surja. El hijo más fuerte que la madre es el día en que nacerá el lago, pues invadirá todo el río. La gran colina por encima de sus cabezas es tu poder por encima de todos. El árbol con su color de oro y sus frutos eres tú mismo, como soberano de Banba[247]. La música que suena en las ramas del árbol es tu elocuencia, que garantiza y corrige los juicios de los goidelos. El viento que agita los frutos es tu generosidad para distribuir tesoros y riquezas»[248].

Más original aún es el sueño del rey Muirchertach, en el que un druida discierne un anuncio —completamente exacto— de muerte:

> «El rey se despertó y dijo que su visión se refería a su hermano de leche, al hijo de Saignen, el druida, a saber, a Dub Da Rind; y él emitió su juicio. "El navío en el que has estado —dijo— es el navío de la soberanía sobre el mar de la edad, y eres tú quien conduce la soberanía. Y el barco zozobra porque llega el fin de tu edad. El grifo de fuertes garras que te lleva a su nido es la mujer que está en tu compañía, para embriagarte, para introducirte en su lecho y retenerte en casa de Cleitech, con el fin de que ésta arda contigo dentro. Sin embargo, el grifo que caerá contigo es la mujer que morirá por ti. He aquí el sentido de esta visión", dijo»[249].

246 La palabra *talamh*, «tierra», es masculina en irlandés.

247 Banba es uno de los nombres de Irlanda.

248 *Dindshenchas de Rennes*, ed. Whitley Stokes, en *Revue Celtique* 15, pp. 430-431.

249 Ed. Lil Nic Dhonnchadha, *Aided Muirchertaig Meic Erca, Medioeval and Modern Irish Series*, 19, Dublín, 1964, p. 26; a partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *La mort de Muirchertach, fils d'Erc, Texte irlandais du Très Haut Moyen Âge: la femme, le saint et le roi*, en *Annales, Économies, Sociétés, Civilisations*, 1983/5, pp. 1009-1010.

El *file* debía saber ser un panegirista inteligente y previsor: desde el comienzo de la *Primera Batalla de Mag Tured,* cuando los guerreros comienzan a luchar, y los videntes *(fisig)* y los sabios *(fireolaig)* hacen uso de su magia, los *filid* toman notas y consignan en futuras leyendas las hazañas de los héroes:

> «Sus videntes y sus sabios se situaron sobre pilares y salientes e hicieron uso de su magia. Sus poetas tomaban nota de las hazañas y escribían el relato de éstas»[250].

Pues no hay relato alguno, ni mítico ni legendario ni histórico, que admita otra cosa que la narración o la descripción de acontecimientos exactos, controlados y autentificados. Las indicaciones demasiado breves de los autores antiguos, de Estrabón y Diodoro de Sicilia a Lucano, sugieren que en Galia esto no era de otro modo.

Si tenía que entregarse a predicciones siniestras, el druida se dirigía al interesado con calma, aunque fuese el rey de Irlanda:

> «Los druidas se presentaron ante Diarmaid y éste les preguntó de qué manera moriría. "De asesinato, y la noche de tu muerte llevarás una camisa hecha con un solo grano de lino y un manto hecho con la lana de un solo carnero", dijo el primer druida. "Me será fácil evitar eso", dijo Diarmaid. "Morirás ahogado. Y esa noche te ahogarás con una cerveza elaborada con un solo grano", dijo el segundo druida. "Morirás quemado. Y tendrás en tu plato el tocino de un cerdo al que nunca habrán parido", dijo el tercer druida. "Eso es poco verosímil", dijo Diarmaid»[251].

Pero, por mucho que dude el rey, todo lo que los druidas han predicho se produce: Diarmaid es herido mortalmente, ahogado y quemado vivo por los ultonianos, siguiendo así un esquema repetido a menudo en los anales míticos, la triple muerte sacrificial del rey de Irlanda, al que el ejercicio prolongado del poder ha desgastado y ha vuelto malvado.

Llegado el caso, el druida rogaba al rey que esperase hasta que él estuviera en condiciones de dar una explicación adecuada:

> «Un día en que Conn estaba en Tara, tras la destrucción de los reyes, fue, como de costumbre, antes de que saliera el sol hasta la muralla real de

250 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 35. La mención de la escritura es aquí una consecuencia de la transcripción tardía del relato.

251 Standish O'Grady, *Silva Gadelica* I, p. 80.

> Tara. Sus tres druidas le acompañaban: Maol, Bloc y Bluicne, y sus tres *filidh:* Ethain, Corb y Cesarn. La razón por la que iba cada mañana a la muralla con aquellos hombres era que quería impedir que los habitantes del *sid* viniesen a Irlanda sin que él los viese. En el lugar al que iba siempre, sucedió que pisó una piedra y ésta se sobresaltó. La piedra gritó bajo su pie y sus gritos se oyeron por todas partes, en Tara y en Bregia. Conn preguntó a sus druidas lo que significaba el grito de la piedra, cuál era su nombre, de dónde provenía, adónde iría y por qué razón había venido a Tara. El druida respondió a Conn que no le daría un nombre antes de cincuenta y tres días».

Después, al cabo de los cincuenta y tres días, le anunció que la piedra era la Piedra de Fal, símbolo y presagio de soberanía, dijo:

> «la piedra ha gritado hoy bajo tu pie... y el número de sus gritos es el número de reyes de tu raza, para siempre...»[252].

Considerados en su conjunto, todos estos documentos son claros. Describen unas técnicas, pero, a través de las anécdotas o los incidentes a los que esas técnicas sirven de motor o pretexto, nunca hemos abandonado el campo de las grandes ideas religiosas. Los *filid* y sus sucesores nos describen una sociedad arcaica y anacrónica cuyo recuerdo está aún tan vivo en ellos que casi nos es posible tocarla y comprenderla. Así, nos han transmitido la imagen de una estructura religiosa de la que nuestra época difícilmente se hace una idea. De hecho, los griegos y los latinos sólo la comprendieron de una forma aproximada, a menudo casi nula. A través de Irlanda comprendemos mejor la Galia.

¿Es necesario añadir que, en todo esto, la imaginación individual juega un papel reducido? Irlanda vive a través de unos temas infinitamente repetidos, en los que no cambia otra cosa que los nombres de los personajes y la enumeración de los lugares y los tiempos. El cuentista irlandés no inventa prodigios: su relato le ha sido transmitido por una venerable tradición que acepta y hace aceptar, pues no está en su mano cambiar nada. Por otra parte, él no piensa en eso. Como mucho, adorna discretamente algunos detalles, comenta brevemente lo que le

252 Eugene O'Curry, *Lectures on the Manuscripts Materials of the Ancient Irish History,* Dublín, 1861, *Appendix,* p. 620; véase también R.A.S. Macalister, *Tara: a Pagan Sanctuary of Ancient Ireland,* Londres, 1931, pássim.

parece importante o insólito, pero no crea, no añade nada a la trama del relato. Una última e importante observación: Cathbad, Mog Ruith, Dallan, Sencha son personajes legendarios de primer orden, que, en la práctica, los druidas no se sentían capaces de igualar. Y lo mismo ocurría con los guerreros: aunque el héroe Cuchulainn podía «volverse la piel del revés», sacarse un ojo, o, al contrario, hundírselo profundamente en la cabeza, no todos los combatientes de Irlanda aspiraban a las mismas proezas... Repitamos una última vez que todo esto es mítico, profunda, intrínsecamente tradicional y religioso. No es menos cierto que el ideal descrito a propósito de estos grandes hombres es revelador de las concepciones fundamentales que gobernaban toda la especie «guerrero» o toda la especie «druida».

PRINCIPALES USOS DE LA PALABRA DEL DRUIDA EN LAS TÉCNICAS RITUALES Y MÁGICAS

DENOMINACIÓN:	El druida atribuye el nombre al nacer, o durante los primeros años de vida, en función de una circunstancia o de una causa muy precisa.
CONMINACIÓN O PROHIBICIÓN:	A través de conminaciones (positivas) o interdictos (negativos) el druida impone a un individuo, sea quien sea, una o varias reglas ineludibles. Un signo de muerte próxima es que ese individuo, rey o héroe, se vea abocado por los elementos a una situación en la que no puede evitar violar sus interdictos.
PREDICCIÓN:	Generalmente reclamada como servicio político (o personal) por un rey (o una reina) a un druida para conocer un futuro cercano o lejano. La predicción no es obligatoriamente favorable o desfavorable: desde el punto de vista de los druidas, es una ciencia exacta cuyas técnicas coinciden a menudo con las de la adivinación, y vienen acompañadas, en los casos graves, de sacrificios.
ALABANZA:	Es la materia más habitual del poema oficial céltico (poesía cortesana): el druida o *file,* en Galia, el bardo, alaban al rey o al príncipe al que están vinculados por sus cualidades físicas e intelectuales, sus hazañas, su valor, su fuerza, su celebridad y generosidad. La alabanza es obligatoria en los funerales.
REPROBACIÓN:	La reprobación es lo contrario de la alabanza y, por eso, está prácticamente ausente de los relatos o los conjuntos de poemas. En la mayor parte de los casos, se ha confundido con la sátira, de la que, sin embargo, teóricamente, difiere.
SÁTIRA:	La sátira es un encantamiento cantado y rimado dirigido contra un individuo al que se nombra expresamente o contra un grupo humano bien definido. No todo encantamiento es necesariamente una sátira, pero toda sátira es necesariamente un encantamiento, y provoca la decadencia física (fealdad, deformidad) e intelectual (vergüenza, impotencia, cobardía) y constituye una verdadera condena a muerte.

IV. EL ESPACIO Y EL TIEMPO DEL DRUIDISMO

Los fragmentos de técnica sagrada que acabamos de entrever por medio de las exageraciones de las leyendas se apoyaban sin duda en una visión sistemática y armoniosa del mundo, en una doctrina coherente. Se pueden determinar algunos grandes rasgos de esta teoría, en primer lugar cierta concepción del espacio y del tiempo en sus relaciones con la sociedad, y en Irlanda muy particularmente a través de la intermediación obligada del rey supremo de Tara: la noción de centro, las grandes referencias de las fiestas, la estructura del calendario son sus puntos más importantes, bien visibles en ese país considerado todavía durante toda la Edad Media como un microcosmos a imagen del universo. Asimismo, quedan trazas de ello en la exigua documentación continental[1].

1 · Véase a este propósito Christian-J. Guyonvarc'h, «Mediolanum Biturigum. Deux éléments de vocabulaire religieux et de géographie sacrée», *Celticum*, n.º 1, pp. 137-158. Este hecho había sido reconocido por Henri Hubert (*Les celtes et la civilisation celtique* II, 1932, p. 272; trad. esp.: *Los celtas y la civilización céltica*, Madrid, Akal, 1988), pero, al contrario de lo que piensa Hubert, la noción de «Rey del Mundo» pertenece al trasfondo celta tradicional y no es tributaria de las enseñanzas de san Jerónimo o de Orosio. Un sistema religioso es como una gramática: los casos de préstamo son casi siempre secundarios y nunca alteran la coherencia interna. Admitir que los celtas hayan tenido que acudir a otra parte –y tan tarde– para encontrar una noción tan básica como la de «Rey del Mundo» entrañaría negar que tuviesen una religión propia. Por otro lado, quedaría por probar el hecho inverosímil de que la tradición celta hubiese aceptado préstamos del cristianismo cuando en realidad fue sustituida por el cristianismo, a cuya sombra los *filid* irlandeses conservaron, ocultaron y «desacralizaron» la mayor parte de su sedimento iniciático.

1. El *omphalos* y el *nemeton*

1.1. La noción de centro y la realeza suprema

La noción de equilibrio y armonía del país —y por tanto del mundo— se expresa geográficamente a través de la reunión de rasgos sagrados en un territorio central, y temporalmente a través de un momento, histórico o mítico, en el que un soberano ideal concentra en sí mismo, irradiándola, la perfección de un gobierno generosamente benéfico. En otras palabras, el rey perfecto, que reina en los tiempos míticos en un centro tradicional, escapa a las contingencias del tiempo y del espacio situándose en la confluencia de uno y otro. Es al mismo tiempo rey perpetuo y rey del mundo. No es ciertamente una casualidad extraña a la doctrina de los druidas lo que nos permite encontrar esta concepción cósmica de la realeza sólidamente atestiguada en la Galia, en Irlanda y, en menor medida, en el País de Gales. En los textos que la explicitan no siempre se menciona el nombre de los druidas de la Galia. Pero en Irlanda están universalmente presentes y la correspondencia entre ambas posee valor de prueba. Sin una enseñanza tenaz y coherente esta concepción celta de la monarquía no se habría manifestado nunca con tanta fuerza.

La tradición del «Rey del Mundo», que es también un rey perpetuo, no está atestiguada en la Galia en un individuo sino en un grupo étnico, el de los bituriges, que se descompone en *bitu-*, «mundo» y «edad» al mismo tiempo, y *riges*, plural de *rix* «rey». Los bituriges, cuyo nombre ha dado en francés, según la colocación del acento tónico, *Berry (Bituriges)* y *Bourges* (*Biturigibus* en dativo plural latino), están en el mismo centro geográfico de la Galia, donde la pequeña ciudad de *Chateaumeillant* lleva el mismo nombre antiguo que el Mediolanum (Milán) de la Galia Cisalpina. Viven también en la vecindad del *locus consecratus*, lugar consagrado «considerado el centro de la Galia» según César (*Comentarios* VI, 13), en territorio de los carnutes, y donde los druidas se congregaban para su asamblea anual[2]. No podemos saber, por falta de documentación, si se produjo un desplazamiento del *locus consecratus* por razones o vicisitudes políticas o si, como era el caso de Irlanda, el centro simbólico, soberano e iniciático, se dividía en dos polos formados por dos

2 Véase Françoise Le Roux, «Le Celticum d'Ambigatus et l'Omphalos gaulois. La royauté suprême des Bituriges», *Celticum*, n.º 1, pp. 159-184.

ciudades distintas y vecinas, pero nosotros por ahora nos inclinamos más bien por la segunda eventualidad[3].

La concepción es en todo caso muy antigua y tiene repercusiones hasta en el reparto de asientos en el festín de Tara. No se sienta cualquiera en cualquier lugar, sino que a cada uno se le asigna un puesto y una comida en función de su rango y edad, lo cual es una forma muy evidente de convertir el festín en una representación global y total a la vez de la sociedad humana y de la geografía mítica y sagrada de Irlanda:

> «Los reyes y los doctores se situaban alrededor de Diarmaid, hijo de Cerball (el rey supremo), a saber, los reyes y los doctores al mismo tiempo, los guerreros y los piratas juntos; los jóvenes y las muchachas, y el pueblo orgulloso y vano en las habitaciones de a uno y otro lado las puertas. Y se daba la porción que convenía a cada uno: frutas escogidas, buey, cerdo y jamón para los reyes, los doctores y también para los nobles y los hombres de Irlanda libres desde antiguo; criadas y criados les preparaban las porciones y se las servían; carne roja en pinchos de hierro, con cerveza vieja y nueva y con suero para los guerreros y los piratas; los bufones y los coperos les preparaban las pociones y se las servían; las cabezas, las manos y las partes bajas del ganado para los cocheros y los malabaristas; unos porteros les preparaban las porciones y se las servían; carne de ternera, de cordero y de cerdo, y la séptima parte... (¿...?) en el exterior, para los jóvenes y las muchachas, porque su alegría los liberaba (?) y su rango (?) los esperaba. Y unos mercenarios y unas criadas libres les preparaban las porciones y se las servían»[4].

Otros relatos, que confirman y sostienen estas disposiciones, nos informan, con algunas variantes menores que no nos conciernen aquí,

3 Cf. *infra* la definición aportada por el relato «La fundación del dominio de Tara», *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 157 y ss.

4 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 157. Véanse también las notas explicativas, p.179, y el comentario del volumen 2, *Tara et l'Irlande royale*, pp. 111-142. Georges Dumézil (*La courtisane et les seigneurs colorés*, París, 1983, esbozo 42 «L'univers de l'augure», pp. 161-170; ed. esp.: *La Cortesana y los señores de colores: esbozos de mitología*, F.C.E., México, 1989), hizo referencia a este pasaje concreto en una explicación del reparto funcional de las tierras en Roma. En contrapartida, nosotros comparamos ahora con la cuatripartición geográfica y simbólica de la provincia de Meath las cuatro zonas celestes -*dextra* (sur), *antica* (este), *laeua* (norte) y *postica* (oeste)- que son en Roma «el marco indispensable de toda la actividad de los *augures publici*» (p. 166). La orientación izquierda del norte refleja por otra parte una viejísima concepción celta que estudiaremos en el capítulo V.

acerca del emplazamiento y utilización de los distintos edificios que formaban el conjunto de la residencia regia. Uno de los pasajes más claros está contenido en el relato *Fleadh Duin na nGedh ocus Tucait Catha Muigi Rath* («El banquete de Dun na nGedh y la causa de la Batalla de Magh Rath»). Habiendo sido maldita la capital tradicional, Tara, por san Ruadán en el siglo VI, desde entonces cada rey supremo se establecía en el lugar que prefería:

> «Cuando Domnall, hijo de Aed, se apoderó de la monarquía de Irlanda, eligió en primer lugar Dun na nGedh, en la ribera del Boyne, para fijar su residencia fortificada. Construyó siete grandes murallas alrededor de esta fortaleza a semejanza de la Tara de los Reyes y dispuso las casas de esta fortaleza a semejanza de las casas de Tara: a saber, la gran Casa del Medio —allí vivían el mismo rey, las reinas, los doctores y los mejores en cada arte—, y la Residencia de Munster, la Residencia de Leinster y la Sala de los Banquetes de Connaught, la Casa de los Ultonianos, la Prisión de los Rehenes, la Estrella de los Poetas y el Morada del Único Pilar, que hizo Cormac, hijo de Art, en primer lugar, para su hija Grainne, y las demás casas al lado de aquéllas»[5].

Es al mismo tiempo notable y completamente normal que los druidas (o «doctores») residan en el edificio de los reyes. No necesitamos más pruebas de que se encuentran obligatoriamente asociados —porque sin ninguna duda son ellos quienes la definen— a la concepción de la geografía sagrada, en las islas y el continente.

Desde un punto de vista mitológico, es un rey biturige, Ambigato («el que combate de los dos lados»), quien, en los tiempos míticos y pseudohistóricos, da la señal de conquistar la Galia Cisalpina, según Tito Livio (*Historia de Roma* V, 34):

> «Sobre el paso de los galos a Italia nos ha llegado lo siguiente: cuando en Roma reinaba Tarquinio el Antiguo, el dominio sobre todos los celtas, que constituyen la tercera parte de la Galia, lo tenían los bituriges; eran éstos quienes daban rey a la Céltica. Era este Ambigato, muy poderoso debido a los méritos y a la fortuna tanto personal como de su colectividad, porque durante su reinado la Galia era tan rica en frutos y hombres que la sobreabundante multitud parecía difícil de gobernar. El rey, de avanzada edad él, deseando descargar su reino de la turba que lo sobrecargaba,

5 Ed. John O'Donovan, Dublín, 1842, pp. 4-6.

manifestó que iba a enviar a Beloveso y Segoveso, hijos de su hermana, jóvenes emprendedores, a asentarse a los lugares que los dioses señalasen con sus augurios; que se llevasen el número de hombres que quisieran, para que ningún pueblo pudiese rechazarlos a su llegada. La suerte le asignó, pues, a Segoveso los bosques de Hercinia; a Beloveso le asignaban los dioses una ruta bastante más agradable: hacia Italia»*.

Tito Livio dio un aspecto histórico a un fondo legendario que sólo pudo tomar de los celtas cisalpinos. Pero esta conquista es también, y principalmente, el preludio de la fundación de Milán bajo el nombre bien celta de Mediolanum. La noción religiosa de «centro (sagrado)» es por tanto fundamental y no es gratuito ni fortuito que las cuatro naciones más poderosas de la Galia sean también aquellas cuya posición es la más céntrica: carnutes, bituriges, arvernos y heduos[6]. Como es evidente, Irlanda conoce una concepción parecida, cristalizada en la denominación de la provincia central de *Mide* (Meath), «centro», constituida mediante la remoción de una porción del territorio de cada una de las cuatro provincias iniciales. Mide contiene de este modo la capital política y religiosa, Tara. Pero también contiene otro punto sensible, o más sensible, la colina de Uisnech, de la que se dice lo siguiente en el relato *La fundación del dominio de Tara*:

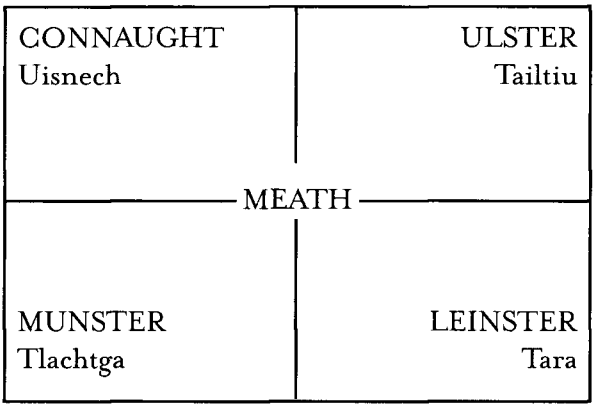
«Tras esto, los nobles de Irlanda, como ya hemos dicho, vinieron para acompañar a Fintan hasta Uisnech y se dijeron adiós los unos a los otros en la cima del Uisnech. Él levantó en su presencia un pilar de piedra de cinco lados justo en la cumbre del Uisnech y atribuyó un lado a cada una de las provincias de Irlanda. Pues de este modo Tara y Uisnech son para Irlanda como los dos riñones para un animal salvaje. Y estableció allí una medida, esto es, una parte de cada provincia en Uisnech. Fintan compuso este canto después de haber dispuesto el pilar...»[7].

La provincia central está inmersa en un simbolismo complejo que se resume en el esquema que sigue:

6 Camille Jullian (*Histoire de la Gaule*, II, p. 532) pensó en una «federación política». Pero este tipo de agrupación cuatripartita es esencialmente religioso y se remonta a una lejanísima antigüedad. La «política» llegó más tarde, cuando apareció la rivalidad por la supremacía.

7 *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 163-164.

* Trad. esp.: *Historia de Roma desde su fundación* II (trad. José Antonio Villar Vidal), Madrid, Gredos, 1990, pp. 160-161) [N. del T.].



Se trata de un concentrado, un condensado y un resumen de toda Irlanda considerada como un mundo cerrado[8].

También hemos demostrado sin esfuerzo, inevitablemente, la escasa consistencia histórica de Tara y es innegable, entre otras cosas, que el actual condado de Meath está bastante alejado del auténtico centro geográfico de la isla[9]. Ahora bien, no creemos necesario recordar que la noción religiosa de «centro» no está sometida a la estrechez material de la historia y la geografía humanas. Existen otras múltiples pruebas textuales de la antigüedad de la división de Irlanda en cuatro provincias más una. Quizá la más arcaica, si no la más antigua, es la del *Libro de las conquistas*:

> «Los Fir Bolg dividieron Irlanda en cinco partes, como ya hemos dicho. El quinto de Gann es aquel sobre el cual estaba Coirpre Nia Fer. El quinto de Sengann es aquel sobre el cual estaba Eochu mac Luchta. El quinto de Slainne es aquel sobre el cual estaba Ailill, hijo de Mata. El quinto de Rudraige es aquel sobre el cual estaba Conchobar, hijo de

8 Véase Françoise Le Roux, *loc. cit.*, p. 174. La concepción celta del centro sagrado está atestiguada asimismo en el texto latino medieval bretón llamado *Chronicon Briocense* o «Crónica de San Brioc», el cual forma parte de esa literatura británica en lengua latina todavía tan mal y tan incompletamente estudiada. El rey Iudhael *uidit insomnis montem excelsissimum esse constitutam in medio suae regionis Britanniae, id est in umbilico per quem ambulandi callis difficilis inueniabatur* (Biblioteca Nacional Francesa, manuscritos latinos 6003, fol. 51-59, y 8889, fol. 48-56). Este pasaje no aparece en la edición Sterckx-Le Duc de la *Chronique de Saint-Brieuc*, París, 1972. Cf. Léon Fleuriot, «Sur quatre textes bretons en latin, le *Liber vetustissimus* de Geoffroy de Monmouth et le séjour de Taliesin en Bretagne», *Études Celtiques*, n.º 18, 1981, pp. 212-213.

9 D. A. Binchy, «The Fair of Tailtiu and the Feast of Tara», *Ériu*, n.º 18, pp. 113 y ss.

Ness. Y ésta es la división que tendrán siempre las provincias, tal y como los Fir Bolg las establecieron»[10].

El texto anuncia cinco provincias y sólo menciona cuatro, según los nombres de los reyes. Pero, al ser la quinta el centro de cada una de las otras cuatro, es lógico que no se mencione: su existencia está implícita y nos encontramos ante una noción tradicional, noción bastante sólida para que el nombre irlandés de la provincia en todos los textos sea *coiced,* «quinto». En cuanto a los Fir Bolg, señalemos de paso que no tienen nada de histórico[11].

El arcaísmo de la realeza de Tara se manifiesta en este caso por los medios habituales. Su antigüedad está justificada de manera múltiple en el relato *La fundación del dominio de Tara*:

— A través del más antiguo de todos los druidas, Fintan, que tiene cinco mil años de edad y al que se le ha encomendado lo que podríamos denominar la última misión: probar, establecer definitivamente que Tara es y debe seguir siendo la sede de la realeza suprema de Irlanda. Sale perfectamente airoso, por otro lado, de esta difícil misión porque «está versado en todos los juicios justos que se han emitido desde el principio del mundo hasta hoy». Es él también quien planta en Irlanda la primera baya de tejo rojo de la que proceden los árboles primordiales de las cinco provincias.

— A través del más grande de los dioses, Lug, al que se denomina aquí Trefuilngid Treochair, quien, tras asistir a la primera asamblea mítica de los hombres de Irlanda, bajo el reinado de Fergus Cerball, rey legendario donde los haya, concluyó que no hacía falta cambiar nada, bajo ningún pretexto, en la construcción tradicional de la monarquía: «Que permanezca como la hemos encontrado —dijo Fintan—. No iremos contra las disposiciones que Trefuilngid nos dejó, pues era un ángel de Dios o el mismo Dios[12].

Otra prueba de arcaísmo nos la proporcionan los medios para controlar, en la misma Tara, la legitimidad de la elección regia. Estos medios —que podemos calificar decididamente como elementos rituales— con-

10 Ed. R.A.S. Macalister, IV, p. 12.

11 *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 10-12 y 17-20.

12 *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 159-160.

forman una especie de «escenario» señalado de acuerdo con el texto *De Sil Chonairi Mor* o «(Relato) relativo a la raza de Conaire el Grande»:

> «Había un carro real en Tara al cual estaban enganchados dos caballos del mismo color y que nunca habían sido enganchados a un carro. El carro saltaba y los caballos brincaban ante aquel que no estaba destinado a la soberanía. Había un manto real en el carro. El manto resultaba demasiado grande para aquel que no estaba destinado a la soberanía. Había dos piedras en Tara, a saber, Blocc y Bluigne: se separaban ante aquel que aceptaban de tal modo que el carro podía pasar entre ellas. Y estaba Fal, el Pene de la Piedra, al final de la carrera del carro. La Piedra de Fal gritaba ante el eje del carro de aquel que estaba destinado a la soberanía de Tara tan fuerte que todos la oían. Las dos piedras, Blocc y Bluigne, no se separaban ante aquel que no estaba destinado a la soberanía de Tara y no se podía meter el canto de la mano entre ellas. La Piedra de Fal no gritaba ante el eje de aquel que no estaba destinado a la soberanía de Tara. No aceptaron a Lugaid Riabnderg tras el asesinato de Etarscel»[13].

En ningún momento abandonamos el mito y, en las genealogías de los reyes de Irlanda, la fundación de la provincia central se atribuye a Tuathal Techtmar («el que viene de más allá del mar»):

> «Fue debido a Tuathal que cada provincia quedó privada de su cabeza, y de ahí que se diga Mide, esto es, Mide «el cuello» de cada provincia. Tuathal ejerció sobre Irlanda un poder recio e influyente tras haber destruido a los bandidos y a los piratas. Tuathal Techtmar realizó luego el festín de Tara y las provincias de Irlanda vinieron a la asamblea de Tara. He aquí las provincias que vinieron, a saber, Fergus, Febal y Eochu mac Conrach como reyes conjuntos del Ulster, y Eogan mac Ailella Erann del Munster meridional, y Conrach mac Derg de Connaught, y Eochu mac Deiri del Gran Munster, y Eochu mac Echach Doimléin de los Domnann de Leinster. Entonces garantizaron mediante el sol, la luna y todo poder

13 «De Shil Chonairi Moir», ed. Lucius Gwynn, *Ériu*, n.º 6, 1912, p. 134. Alwyn y Brinley Rees (*Celtic Heritage*, *op. cit.*, p. 147) comparan la Piedra de Fal con el *linga* (o falo) de la tradición real india. Pero el «Pene de la Piedra» *(Ferp Cluiche)* es un juego de etimología analógica, sin más, entre *Fal* y *phallus*. El significado etimológico de *Fal* lo vincula a la soberanía (*Fal* es uno de los múltiples nombres de Irlanda), mientras que el *linga* «como eje estabilizador» sería más bien el equivalente del *vajra* (Ananda K. Coomaraswamy, *L'Arbre Inversé*, Archè, Milán, 1984, p. 57, nota 70).

del cielo y de la tierra que, aunque las provincias de Irlanda tuviesen el mismo poder, nunca tendrían tantos derechos como sus descendientes»[14].

Pero le corresponde a Keating el mérito de haber explicado y aclarado definitivamente las relaciones de las cuatro provincias entre ellas en relación con la provincia central cuando describió el funcionamiento de las cuatro fiestas calendarias y enumeró sus localizaciones topográficas en el territorio de Mide:

«Después de haber librado estas batallas [...] Tuathal hizo el festín de Tara, ya que era habitual en un rey al principio de su reinado reunir una gran asamblea general para poner en orden las leyes y las costumbres del país. Los nobles de los goidelos de cada provincia de Irlanda vinieron a él y lo tomaron como rey porque los había liberado de la servidumbre de los hombres no libres, a saber, las Tribus Vasallas. Se obligaron por los elementos a dejarle la soberanía de Irlanda, a él y a sus descendientes, como se había prometido a Ugaine Mor.

Entonces fue cuando se dividió en cuatro partes la provincia de la que hizo Mide, tal y como es ahora, para que fuese el dominio reservado a cada rey supremo que reinase en Irlanda. Pues, aunque Mide fuese el nombre del país que está al lado de Uisnech desde los tiempos de los hijos de Nemed hasta los de Tuathal, Mide no era todavía el nombre de las partes tomadas a las provincias hasta los tiempos de Tuathal y él hizo con ellas el territorio de una provincia.

Cuando Tuathal reunió estas cuatro partes e hizo un solo territorio llamado Mide, construyó en él cuatro grandes fortalezas reales, a saber, una fortaleza en cada parte. Así pues, construyó Tlachtgha en la parte de Munster incorporada a Mide, y allí es donde se instituyó el fuego de Tlachtgha; allí es donde tenían costumbre de reunirse y celebrar asamblea los druidas de Irlanda durante la noche de Samain para hacer sacrificios a todos los dioses. En este fuego quemaban a sus víctimas y era obligatorio, bajo pena de multa, extinguir todos los fuegos de Irlanda durante esa noche; y por cada fuego que se encendía en Irlanda el rey de Munster recibía un escrúpulo o tres peniques, puesto que el país en el que Tlachtgha se encuentra pertenece a la parte de Munster dada a Mide.

Construyó la segunda fortaleza en la parte que había adquirido de la provincia de Connaught, a saber, Uisneach, donde se convocaba la asamblea

14 *Libro de las Conquistas*, ed. Macalister, V, p. 311.

general de los hombres de Irlanda, lo que se llamaba la Gran Asamblea de Uisneach, y esta asamblea se producía en Beltaine. Allí intercambiaban sus bienes, sus mercancías y sus objetos. Allí también ofrecían sacrificios al dios supremo al que adoraban y al que llamaban Bel. Tenían la costumbre de encender dos fuegos en honor de Bel en cada cantón de Irlanda y hacer pasar un enfermo de cada especie del cantón entre los dos fuegos para preservarlos de toda enfermedad durante el año; de este fuego encendido en honor de Bel se dio el nombre de Beltaine a la noble fiesta que tiene lugar el día de los dos apóstoles Felipe y Santiago: Beltaine, a saber, el fuego de Bel. El caballo y el equipamiento de cada jefe que venía a la gran reunión de Uisnech debían ser entregados en concepto de impuesto al rey de Connaught, porque en la parte de la provincia de Connaught se mantenía esta reunión.

La tercera fortaleza que construyó Tuathal, con el nombre de Tailtiu, está en la parte de la provincia del Ulster adquirida por Mide; allí tenía lugar la feria de Tailtiu durante la cual los hombres de Irlanda forjaban lazos de matrimonio o amistad; una costumbre observada en esta asamblea era que los hombres se ponían a un lado y las mujeres a otro mientras que los padres y las madres cerraban los contratos. Cada pareja que había fijado un trato y un contrato se casaba, como dice el poeta:

"Las mujeres no deben acercarse a los hombres bellos y brillantes;
los hombres no deben acercarse a las mujeres.
Sino que cada uno debe permanecer aparte
en el lugar de la gran feria".

Sin embargo, fue Lugaid Lamfada quien fundó la primera asamblea de Tailtiu en conmemoración anual de su madre de leche Tailtiu, hija de Magmor, rey de España, que era la mujer de Earc, último rey de los Fir Bolg, como hemos dicho más arriba. Cuando Tailtiu fue inhumada por Lugaid en esta colina, constituyó la asamblea de Tailtiu como reunión en su memoria. Es la razón por la cual se dio el nombre de Lugnasad, es decir, de reunión o conmemoración, al primer día de agosto que hoy es la fiesta del arresto de Pedro. Aunque la montaña y la asamblea de Tailtiu existiesen ya en tiempos de Lugaid Lamfada, Tailtiu no fue fortaleza real hasta los tiempos de Tuathal Techtmar. Puesto que el lugar donde estaba Tailtiu pertenece a la provincia del Ulster, el impuesto de la asamblea de Tailtiu iba al rey del Ulster. Su montante era una onza de plata por cada pareja que se encontrarse allí.

La cuarta fortaleza está situada en la parte de Leinster dada a Mide. Allí se hacía el festín de Tara, cada tres años, después de que se ofreciesen sacrificios

a todos los dioses de Tlachtgha (como ya se ha dicho), para anunciar la asamblea real llamada el Festín de Tara donde se decidían las leyes y las costumbres, y donde se aprobaban los anales y las antigüedades de Irlanda, de modo que todo lo que se había aprobado era inscrito por doctores-jefes en la lista de los reyes que se llama Salterio de Tara; y toda costumbre o todo anal que no fuese conforme a este gran libro no se consideraba auténtico»[15].

Insistiremos una vez más, a modo de conclusión y breve comentario de este texto, en la íntima y profunda solidaridad, su indisociable complementariedad, entre los druidas y los reyes, quienes, reunidos en las cuatro porciones o, si se prefiere, en los cuatro «santuarios» de Mide, Tara, Tailtiu, Uisnech y Tlachtga, en el momento de las fiestas, mantienen con su presencia y sus decisiones o acciones el buen orden y la prosperidad de Irlanda entendida como la totalidad del cosmos[16].

Y el nombre principal de la isla es *Ériu* porque la reina epónima de este nombre tiene su residencia en Uisnech, en el centro simbólico de Irlanda. El *file* Amorgen vino a verla, igual que había ido a ver a sus dos hermanas Banba y Fotla, epónimos secundarios:

«Echaron pie a tierra y llegaron enseguida a Sliab Mis. Banba vino a su encuentro en compañía de su tropel de druidas y magos. Amorgen le preguntó: "¿Cuál es tu nombre?". "Banba —dijo ella—, y de mí es de quien procede el nombre de la isla, a saber, la isla de Banba". Luego, fueron a Sliab Eiblinne, donde Fotla vino a su encuentro. El poeta le preguntó de la misma manera: "¿Cuál es tu nombre?". Fueron a Uisnech de Mide y allí encontraron a Ériu. El poeta le preguntó: "¿Cuál es tu nombre?". Ella dijo que era Ériu y que ella había dado nombre a la isla»[17].

15 Keating, *History of Ireland*, ed. Dinneen, II, pp. 246-250. Cf. T. P. McCaughey, «Tract on the chief places of Meath», *Celtica*, n.º 5, 1960, p. 173, a propósito de un extracto del MS H. 3. 17 del Trinity College que confirma el texto de Keating (véase *Ogam*, n.º 13, *loc. cit.*, pp. 174-175, nota 42). Por supuesto, la mención al empleo de archivos escritos es apócrifa y debida a la fecha tardía de la transmisión de Keating.

16 Los druidas aparecen en Uisnech en el momento de la fiesta de Beltaine, que es la de la claridad y, por tanto, también la del fuego. Pero aparecen en todas partes con similar importancia. De forma simétrica, surgen los fuegos de Samain encendidos en Tlachtga también bajo su vigilancia.

17 *Libro de las Conquistas*, ed. R. A. S. Macalister, V, p. 52.

Estas tres hermanas son la triplicación mítica de la Soberanía. Y como los tres nombres se limitan a designar un mismo país, ellas no dejan de ser el mismo y único personaje.

Otra versión del *Libro de las conquistas* presenta los hechos de otra manera. Esta vez son Banba y Fotla quienes, habiendo profetizado el establecimiento de los goidelos en Irlanda, solicitan que sus respectivos nombres le sean otorgados, lo que por descontado se les concede. Pero cuando llegaron hasta Ériu:

> «Conversaron con Ériu en Uisnech. Ella les dijo: "Oh, guerreros, sed bienvenidos. Hace mucho tiempo que los profetas predijeron vuestra llegada. Esta isla será vuestra para siempre jamás. Y en el este del mundo no habrá isla mejor. Ninguna de sus razas será más numerosa que la vuestra". "Está bien —dijo Amorgen—, la profecía es buena". "No debías darle las gracias a ella —dijo Eber Donn, el mayor de los hijos de Mil—, sino a nuestros dioses y a su poderío". "A ti eso te da igual —dijo Ériu—, no obtendrás ningún provecho de esta isla y no pertenecerá a tus hijos. Hacedme un regalo, oh, hijos de Mil y vástagos de Breogán —dijo—, que mi nombre le sea dado a esta isla". "Que sea su nombre principal", dijo Amorgen»[18].

A continuación veamos la evolución de esta tradición hacia el siglo XII en la *Topographia Hibernica* del monje galés Giraldo Cambrense:

> «Encontrándola vacía (Irlanda) al arribar, se la repartieron en cinco partes cuyos extremos se juntaban en cierta piedra de Mide, cerca del castillo de Kyllar. A esta piedra se la llama el ónfalo de Irlanda porque está situada casi en el centro y en medio de la tierra; de ahí que se llame Mide la región de Irlanda que es su centro»[19].

Giraldo Cambrense no habla de los druidas, pero tampoco podemos exigirle demasiado. No obstante, los druidas están directamente involucrados en el pasaje inicial de *La batalla de Mag Tured*, donde se relata la llegada de los Tuatha Dé Danann a Irlanda. En su entorno primordial, en el norte del mundo, habían sido instruidos por cuatro druidas que residían cada uno en una de las cuatro islas simbólicas:

18 *Libro de las Conquistas*, *op. cit.*, V, pp. 34-36; *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 16.

19 *Topographia Hibernica*, ed. James F. Dimock, *Giraldi Cambrensis Opera*, V, Londres, 1867, p. 144.

—Mor-fessae en Falias.
—Esras en Gorias.
—Uiscias en Findias.
—Semias en Murias[20].

La división cuatripartita de la geografía política celta era, por último, la de los gálatas asentados en Asia Menor en el siglo II antes de nuestra era, si creemos a Estrabón (*Geografía* XII, 5, 1):

> «A cada una de las tres tribus, que hablaban la misma lengua y no se diferenciaban en nada unas de otras, las dividieron en cuatro partes y llamaron a cada parte una tetrarquía. Cada tetrarquía tenía su propio tetrarca, un juez, un jefe del ejército a las órdenes del tetrarca y dos subjefes del ejército»*.

En el primer siglo de nuestra era Estrabón utiliza el pasado. Pero basta que esta división arcaica haya existido y que coincida con el hecho irlandés de las cuatro provincias fundamentales. La quinta provincia era un punto ideal, destacado por su intenso simbolismo: la Piedra de Fal, en Tara, gritaba bajo los pies del soberano legítimo y, en esta misma capital, todo estaba organizado según una cuaterna bien regulada[21].

La división cuatripartita de un territorio no es una necesidad administrativa o política absoluta: rigurosamente no es, como el deslinde de las unidades administrativas o el de ciertos Estados modernos, más que la consecuencia de contingencias que presentan causas variables. Pero en Irlanda es inmutable: en uno de los textos más cristianizados de la literatura irlandesa, cuando el *sid* precristiano ya no reviste ningún inconveniente para la teología, subsiste como noción tradicional intacta:

> «Tras esto llegaron a otra isla elevada que cuatro murallas dividían en cuartos: primero una muralla de oro, otra de plata, una tercera de bronce y una cuarta de cristal. Había reyes en una cuarta parte, reinas en la otra, guerreros en otra y muchachas en la última. Una muchacha se presentó ante ellos, los llevó a tierra y les dio alimento. Éste se parecía al queso y cada uno encontraba en él el sabor que prefería. Les sirvió bebida en un

20 Véase más abajo el capítulo V.

21 Las conclusiones de Alwyn y Brinley Rees (*Celtic Heritage*, Londres, 1961, pp. 146 y ss.) sobre la jerarquía de las provincias irlandesas deben matizarse con mucha prudencia.

* Trad. esp.: *Geografía* V (trad. M.ª Paz de Hoz García-Bellido), Madrid, Gredos, 2003, p. 278) [N. del T.].

> recipiente, de forma que se durmieron en una embriaguez de tres días y tres noches. La muchacha les sirvió durante todo ese tiempo. Cuando se despertaron, al cabo de tres días, estaban en alta mar en su barco. Ya no se veía en ninguna parte ni la isla ni a la muchacha»[22].

La cristianización del *sid* tuvo como consecuencia principal la desaparición del tema de la bella y atractiva criatura que da su amor, además de la felicidad eterna, al visitante o a quien va a buscar. En otro texto, todavía más cristianizado, *La navegación de los Ui Corra*, han desaparecido totalmente las mujeres, pero la isla sigue dividida en cuatro:

> «Luego, se pusieron a remar durante mucho tiempo y les fue mostrada otra isla con cuatro tipos de hombres diferentes. Habían dividido la isla en cuatro, a saber: hombres tranquilos de cabello gris en el primer lugar, señores reales en el segundo, guerreros en el tercero, criados en el cuarto. Eran bellos y brillantes. Organizaban juegos sin descanso. Uno de ellos (de los Ui Corra) fue a recabar noticias. Era negro y repelente al lado de las gentes brillantes a las que iba a preguntar. Inmediatamente se puso a jugar y a reír, de tal forma que se puso tan alegre y brillante como ellos. Se quedó con ellos en la isla y los Ui Corra se pusieron tristes. Se alejaron a remo»[23].

1.2. El santuario o *nemeton*

A través de la noción de «centro», en el sentido del griego *omphalos*, accedemos a la de santuario, que designa así un lugar particularmente cargado de potencial y energía sagrada. Es lo que resume, mediante su propia etimología, el topónimo Mediolanum del que hemos propuesto dos interpretaciones, una completamente profana, a través de «centro de la llanura», y la otra religiosa, a través de «centro de perfección»[24]. El juego de la analogía y la hermenéutica celtas lleva a que no se excluyan la una a la otra: Mediolanum no es por otra parte la única palabra en este caso y a veces nos encontramos sinónimos, del tipo *Mezunemusus* (cfr. *Medionemeton*, «santuario del centro»)[25]. También, y sobre todo, estaba el *drunemeton* gálata, según Estrabón (*Geografía* XII, 5, 1):

22 *Immram Mael Duin*, ed. Van Hamel, *op. cit.*, p. 37.

23 *Iomramh Churraig hUa gCorra*, «La navegación del barco de los Ui Corra», ed. Whitley Stokes, *Revue Celtique*, n.º 14, p. 42.

24 Véase Christian-J. Guyonvarc'h, *loc. cit.*, *Celticum*, n.º 1, pp. 155-158.

25 J. Vendryes («Notes d'archéologie et de philologie celtique», *Revue Celtique*, n.º 34, pp. 418-424) señala que *Mezunemusus* es la transcripción en caracteres etruscos

> «El Consejo de los doce tetrarcas estaba formado por trescientos hombres que se reunían en el llamado *Drunémeton*. Los casos de asesinato los juzgaba el Consejo, el resto los tetrarcas y los jueces. Ésta era la organización antiguamente»*.

Nada permite afirmar que, en la palabra gálata *drunemeton*, *dru-* sea el nombre de los druidas o, si seguimos la etimología griega de Plinio, el nombre del roble. Hace falta una explicación mejor fundamentada, que descanse sobre bases etimológicas seguras. Nada permite afirmar tampoco, con nuestro actual nivel de conocimientos, que el *drunemeton* gálata haya sido un robledal, aunque esté lejos de ser imposible. Todo lo que estamos autorizados a suponer, de acuerdo con el contexto establecido por Estrabón, es que el *drunemeton* era un santuario «federal» situado en el centro simbólico del país o en un lugar cargado de sacralidad, análogo al *locus consecratus* de los carnutes, o también quizá al lugar de reunión del *Concilium Galliarum*, sin que podamos fijar una preferencia inmediata por uno u otro. No podemos ni convertirlo en un único santuario del roble ni excluir de él a los druidas. Las indicaciones del escritor griego son demasiado imprecisas, aparte de que describe bien, en el funcionamiento del gobierno provincial, la dualidad del rey y del juez, la cual no puede ser, acordémonos de las especializaciones irlandesas, más que la del rey y el druida[26]. Lo cierto también es que, se mencione o no, el druida ha ostentado el papel principal en la organización política y, a fortiori, religiosa. En efecto, tenemos en el celta antiguo *nemeton* el nombre general, usual en todos los países celtas, del santuario, del templo y del *omphalos*[27].

---

de *Metiunemusus*, transcripción a su vez del galo *Medionemossos*, que tiene todas las trazas de ser un nombre de lugar cuyo significado es palmariamente «santuario del centro». La palabra está grabada en una estela encontrada en 1827 en Zignago, en el valle de Vala, en Liguria.

26 La constatación de la identidad funcional del *locus consecratus* de los carnutes de Galia y del *drunemeton* gálata tal y como lo describe Estrabón fue realizada por Camille Jullian («Notes Gallo-Romaines», *Revue des Études Anciennes*, n.º 6, 1904, p. 261); cf. también de la misma autora *Histoire de la Gaule* II, pp. 97-103. Se puede ver en detalle esta cuestión en «Le vocabulaire sacerdotal du celtique», *op. cit.*

27 Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XVIII. 65 (Mars) Nabelcus "maître, seigneur" ou "point centrale"», *Ogam*, n.º 15, 1963, pp. 372-376; cf. J. Loth, «Notes étymologiques», *Archiv für Celtische Lexicographie*, n.º 2, p. 29, a propósito del galés *naf*, «maître, seigneur». Se trata de una hermenéutica muy antigua.

* Trad. esp.: *op. cit.*, p. 278 [N. del T.].

Esto se percibe hasta en la traducción latina del *sanctissimum templum* de los boyos de Italia que hace Tito Livio cuando relata la anécdota trágica de la muerte de Postumio[28]. Así pues, el santuario celta está más ligado a una noción, simbólica o efectiva, de «centro» que a una forma o a un aspecto material, pues se expresa en su totalidad por la palabra que designa lo sagrado:

— como lugar geográfico preciso,
— como momento en el tiempo calendario,
— como persona, individuo distinguido del resto de la sociedad[29].

El lugar sagrado o consagrado debía tener, en sí mismo, más importancia que las construcciones, provisionales o definitivas, que eventualmente se edificaban en él. No hay templos celtas en el sentido latino de la palabra *templum*. Pero esto no implica que los templos galorromanos estén exentos de influencias o de reminiscencias indígenas. Y esto no implica tampoco, en las regiones meridionales o incluso centrales de la Galia, que la influencia clásica no haya tenido como consecuencia la construcción de templos de piedra o de madera con anterioridad a la conquista romana[30].

En el plano mítico, el «omphalos» celta más célebre es la Isla de Avalón, desde donde un día el rey Arturo regresará para librar a bretones y a britanos de la opresión extranjera[31]. Pero la tierra celta participó plenamente en la red europea de *omphaloi,* cuyos puntos culminantes, Delfos, Externsteine, Magdalensberg, Carnac, Stonehenge, Uisnech, tuvieron una enorme importancia en la historia religiosa de la Antigüedad[32]. Las divergencias entre las formas de la tradición se explican con facilidad mediante adaptaciones a las distintas mentalidades y condiciones locales.

28 Véase más arriba.

29 Basta con recordar el nombre de *nemed* que, en las recopilaciones jurídicas irlandesas, se aplica a las clases prvilegiadas no sometidas a las formas ordinarias de demanda por un acreedor pechero. Véase *Ancient Laws of Ireland* VI, p. 586; cf. más abajo la definición léxica y semántica de la palabra irlandesa *nemed* y de la bretona *nevet*.

30 Cf. la observación de Plutarco (*César* 26) a propósito de la espada de César suspendida en un templo de los arvernos.

31 Véase el artículo de Th. Chotzen, *loc. cit.*, *Études Celtiques*, n.º 4, pp. 255 y ss.

32 Françoise Le Roux, *loc. cit.*, *Celticum*, n.º 1, p. 184.

33 Cf. Pierre Le Roux, «Les arbres combattants et la forêt guerrière», *Ogam*, n.º 11,

1.3. El bosque sagrado

Pero el *nemeton* está, a causa de su naturaleza frecuentemente forestal, muy estrechamente asociado al árbol, él mismo vinculado al saber sacerdotal por un cruce de etimología religiosa *(vidu)*[33]. Todo parte del druida y todo vuelve al druida. Esto explica por qué los árboles sagrados se asocian frecuentemente, en sitios privilegiados, con eventos notables:

> «La noche en la que nació Conn
> fue bienvenida en toda Irlanda.
> Entonces nacieron el árbol de Tortu, el tejo de Ross»[34].

Este árbol de Tortu, este tejo de Ross se cuentan entre los cinco principales árboles de Irlanda. Otro árbol, el tejo de Mugna, podía dar cobijo a mil personas bajo su sombra y, tres veces al año, dispensaba a los habitantes de la llanura en la que se ubicaba tres frutos sagrados: bellota, nuez y manzana:

> «A Mugna, el hijo de mi hermana, del bosque glorioso,
> lo ha formado Dios hace mucho tiempo;
> un tejo con cualidades variadas,
> con tres frutos escogidos.
>
> La bellota y la nuez estrecha y sombría,
> y la manzana, lo que era excelente,
> el Rey los envió regularmente
> a él tres veces al año...
>
> Trescientos codos era la altura del árbol sin defecto;
> su sombra cobijaba a mil personas.
> Permaneció en un lugar secreto al norte y al este
> hasta los tiempos de Conn el de las Cien Batallas»[35].

---

pp. 1 y ss. El celta común *vidu-*, que ha originado el irlandés *fid*, el galés *gwydd* y el bretón *gwez*, «árbol», se encuentra en el punto de encuentro morfológico, etimológico y semántico de la «madera» y del «saber». Véase en relación con esto Ch.-J. Guyonvarc'h, *Prêtres et dieux des celtes*, *op. cit.*, pp. 93 ss. *Fid* ya no se usa en irlandés moderno, pero las palabras británicas siguen siendo habituales. Son formas diferentes del nombre específico de la madera (galés *coed*, bretón *koad*).

34 *Cath Maighe Léna* «La Batalla de Mag Léna», ed. K. Jackson, p. 51.

35 Ed. Edward Gwynn, *The Metrical Dindshenchas* III, pp. 286-296.

Evidentemente el mito no explica cómo un tejo podía producir frutos tan distintos entre sí como bellotas, nueces y manzanas. Sin embargo, es un árbol maravilloso y, como todo árbol maravilloso y, sobre todo, primordial, escapa a toda clasificación o evaluación humana. Al no pertenecer a ninguna especie, produce todos los frutos deseables o necesarios para la alimentación de los iniciados: sabemos suficientemente por numerosos testimonios textuales que la bellota era el alimento preferido de los animales sagrados, que eran los jabalíes y los cerdos (de este y del Otro Mundo); la manzana era la fruta de las bellas mensajeras del sid, contra la cual la magia de los druidas era inoperante; y la nuez caía en la fuente sagrada donde la comía el salmón de la ciencia. Luego, se consumía la carne del salmón[36].

Así pues, en el ámbito de la madera —fueren cuales fueren los aspectos técnicos u otros— y del bosque, no abandonamos nunca el saber sacerdotal y la esencia de lo sagrado[37]. De ello resulta que el bosque y el templo son, para los celtas, nociones equivalentes, sinónimas o intercambiables. Camille Jullian no se equivocaba, en cuanto al fondo, al traducir *nemeton* por el latín *nemus*[38]. Es en el bosque, según Lucano (*Farsalia* I, 453-454), donde los druidas oficiaban: *nemora alta remotis incolitis lucis,* «habitáis profundos santuarios en bosques remotos». La alusión es significativa. A ello se añade la mención del bosque próximo a Marsella destruido por César:

> «Había un bosque sagrado, jamás profanado desde remotos tiempos, que con sus ramas entrelazadas encerraba un espacio tenebroso y unas gélidas sombras en cuyas profundidades no penetraba el sol. Este bosque no lo ocupaban los Panes, habitantes de los campos, no los Silvanos, señores de los bosques, ni las ninfas, sino los santuarios de unos dioses de bárbaros ritos: aras construidas para siniestros altares y todos los árboles purificados con sangre humana. Si merece crédito la antigüedad, que sintió admiración por los dioses del cielo, incluso las aves temen posarse en aquellas ramas y las fieras acostarse en aquellos cubiles; ni siquiera el viento se abate

36 *Ibid.*, pp. 286-296.

37 La propia maza del Dagda es un aspecto, un fragmento o un símbolo del árbol sagrado, puesto que mata con un extremo (en este mundo) y resucita por el otro (en el Otro Mundo). Véase Ananda K. Coomaraswamy, *L'arbre inversé, op. cit.*, pp. 22-23, que no se puede dejar de consultar en lo relativo al simbolismo del Árbol del Mundo.

38 «Notes Gallo-Romaines», *Revue des Études Anciennes*, n.º 4, p. 280.

sobre aquellas espesuras ni los rayos que saltan de los negros nubarrones: un horror especial anida en aquellos árboles, que no ofrecen sus follajes a las caricias de brisa alguna. Además, cae el agua en abundancia de los sombríos manantiales y las lúgubres imágenes de los dioses carecen de valor artístico y se alzan, como bosques informes, de los troncos cortados. La propia impresión de abandono y el tinte pálido de los troncos podridos produce estupefacción; no se teme así a las deidades veneradas bajo figuras familiares: ¡tanto incrementa la sensación de terror no conocer a los dioses a los que se teme! Ya la fama contaba que a menudo mugían con terremotos las cóncavas cavernas, que los tejos se abatían hasta el suelo y de nuevo se levantaban, que brillaban incendios de malezas que no se quemaban, que se deslizaban dragones enroscados a los troncos. No lo frecuentan las gentes arrimándose para celebrar cultos, sino que se lo han dejado a los dioses. Tanto si está Febo en medio del firmamento como si ocupa el cielo la noche sombría, el propio sacerdote tiene pavor a acercarse y teme toparse de repente con el señor del bosque»[39].

Lucano no dice que este siniestro bosque era el dominio de los druidas. Pero ¿hacía falta decirlo? Confirma o antecede lo que escribió Pomponio Mela (III, 2, 19): *Docent multa nobilissimos gentes clam et diu, vicenis annis, aut in specu aut in abditis saltibus,* «Enseñan muchas cosas a los más ilustres de su pueblo, ocultamente y durante el día, en veinte años, en grutas o en recónditas montañas»[40]. El bosque era por tanto el lugar normal donde el druida impartía sus enseñanzas. Que posteriormente le haya servido también de refugio, es posible, pero nunca tuvo necesidad de fugarse allí: ya estaba allí porque era sagrado. Los celtas se aseguraron una comunión íntima con el bosque, ya fuese mediante la elección de los etnicismos (*eburones* «hombres del tejo», *vidu-casos,* «los que combaten con la madera», etc.), ya mediante el emplazamiento de los grandes

39 *Farsalia*, III, 399-425, pp. 399-425, traducción de A. Bourgery, I, pp. 81-82 [trad. esp.: M. Anneo Lucano, *Farsalia* I (trad. Antonio Holgado Redondo), Madrid, Gredos, 1984, p. 161]. Pero el árbol esencial del culto es y sigue siendo el roble. Cf. Ananda K. Coomaraswamy, *L'Arbre Inversé*, *op. cit.*, pp. 14-15, a propósito del árbol «supraceleste» y del roble del rey Volsung en la *Volsungasaga*. Acerca del bosque sagrado, además de las referencias indicadas más abajo en la nota 41, véase *Ancient Laws of Ireland* (I, pp. 162-164, y IV, pp. 150-152) y D'Arbois, *Études sur le droit celtique*, II, pp. 78 y ss.

40 J. Zwicker, *Fontes Historiae Religionis Celticae* I, p. 45 [trad. esp.: *Corografía* (Trad. Carmen Guzmán Arias), Murcia, Universidad de Murcia, 1989, p. 84].

santuarios (el bosque de Marsella, el santuario de Anglesey destruido asimismo por un ejército romano), ya, en fin, mediante la intervención del bosque en el mito[41]. Pero, tanto en Irlanda como en la Galia, el bosque sagrado estaba siempre cerca de una residencia real: la casa de Ambíorix, apunta César (*Comentarios* VI, 30):

> «(era) una construcción rodeada de bosque —como son casi todas las casas de los galos, que para escapar del calor buscan mayormente la cercanía de bosques y ríos—»*.

¿Se trataba únicamente de evitar el calor? Lo que César vio, lo que describe fugazmente, era muy probablemente una residencia regia, una «villa» en el sentido muy impreciso del irlandés *dun* (galo *dunon*), en la que prevalecían la tierra y la madera. Pero todo *dun* irlandés que se precie es en sí mismo una capital y todo jefe notable tiene el suyo. A él se asocia automáticamente la noción religiosa de «centro» donde residen el rey, el príncipe, el jefe y sus consejeros, religiosos y militares. Por consiguiente, no hay *dun* sin santuario y no hay santuario sin bosque. Huelga decir que el santuario, confundido con el bosque, tuvo repercusiones y consecuencias sociales, políticas y léxicas muy importantes en Irlanda[42]. Intuimos que la situación de la Galia no debió de ser muy distinta.

41 Véase Pierre Le Roux, *loc. cit.*, *Ogam*, n.º 11, 1959, pp. 1-10 y 185-205.

* Trad. esp.: *op. cit.*, p. 222 [N. del T.]

42 La palabra irlandesa *ne(i)med*, atestiguada en toponimia y en antroponimia (mítica), conserva significados que derivan en línea directa de aquél o aquéllos del *nemeton* del celta antiguo: en la literatura gaélica cristiana, lo más frecuente es que *neimed* designe una pequeña capilla o un oratorio, incluso un cementerio. Es más, en los glosarios y en las compilaciones jurídicas, la palabra sirvió para designar las ventajas, inmunidades y honores ligadas a un sitio consagrado, de donde procede el significado de «privilegios, estatus, dignidades, insignias (de un rango eminente)». Por último, y éste es su significado más frecuente, *ne(i)med*, en su acepción jurídica, se aplica a una persona o a una clase social que posee un estatus legal o privilegios. La sutilidad de las definiciones legales es incluso llevada al extremo en la distinción entre las categorías de los *saerneimead* («*nemed* libres») y de los *daerneimead* («*nemed* no libres»): los primeros son las gentes de la Iglesia, los jefes, los *filid* y los «Feini» (militares); los segundos son los artesanos, que pueden no obstante ganar la libertad por medio de su arte (*Ancient Laws of Ireland*, V, p. 14; cf. *Contributions to a Dictionary of the Irish Language*, NOP, 21-23). El compuesto *fidne-med* preserva el significado etimológico primigenio de «bosque sagrado» en cierto número de textos no todos arcaicos. En sentido figurado, significa «guerrero» (*Contributions*, F/1, 126-127). Buena parte de las disposiciones legales y de la jurisprudencia irlandesa define o constata cómo y por qué lo que es «neimed» es superior a lo que no lo es. Resulta legítimo suponer que, en su origen, estas diferencias de estatus legal y jurídico contraponían, por un lado, a

2. Las fiestas

Al delimitar o señalar lugares sagrados, los árboles servían de puntos de referencia para las asambleas y las reuniones con el mismo fundamento que las colinas y los montículos. El mismo nombre específico de la reunión, *oenach*, podía servir de topónimo, por ejemplo en ese *oenach Maighe Adhair* mencionado en *Anales de los Cuatro Maestros* para el año 981[43] o ese *Aenach* mencionado en 1291 en *Anales de Connaught*[44]. E igual que hay cuatro provincias, hay cuatro fiestas en el tiempo calendario: cuatro veces al año se celebraban fiestas solemnes en diversos lugares consagrados, las cuales eran ocasión de ceremonias y juegos. La cuarta, o más bien la primera, *Samain*, era el momento del festín de Tara y se llevaba a cabo en la provincia central. Congregaba a las cuatro partes de Irlanda y los druidas ocupaban la primera posición en ella[45].

---

los druidas y a la *flaith* o «nobleza guerrera» (los *equites* de César en la Galia) y, por otro, al resto de la sociedad, siendo los druidas, por supuesto, jerárquicamente muy superiores a los militares. Comparable al *neimead* irlandés, pero menos complejo por ser más arcaico y no haber tenido incidencias léxicas o semánticas, es el nombre bretón del bosque de *Nevet*, en el municipio de Plogonnec, condado de Douarnerez. La mención, que data de 1031, aparece en un mapa del Cartulario de Quimperlé bajo la forma bretona antigua del nombre: *in silva que vocatur Nemet* (*Cartulaire de l'Abbaye Sainte-Croix de Quimperlé*, segunda edición de Léon Maître y Paul de Berthou, Rennes-París, 1904, p. 139). La palabra es puro celta pero el significado está ciertamente influido por el cristianismo: *nemet* designa en esta ocasión un lugar santificado por la presencia de un eremita: «San Renán, patrón de numerosas iglesias en la Baja Bretaña, vivió mucho tiempo en una ermita del bosque de Nevet, en un emplazamiento sobre el que se ha erigido una iglesia dedicada a él y que se transformó en sede de un priorato» (*op. cit.*, p. 139, nota 2).

43 *Silva Gadelica* II, p. 542.

44 *Annala Connacht*, ed. A. Martin Freeman, Dublín, 1964, p. 126.

45 Interesa apuntar aquí, en aras de la precisión y la claridad del concepto, que, en todas las lenguas neocélticas, el nombre de la «fiesta» es doble y está constituido por préstamos latinos o romanos:
a) la fiesta religiosa (irlandés *féil*, galés *gŵyl*, bretón *gouel*) se designa mediante palabras tomadas del latín *vigilia* que, ni en irlandés ni en bretón, se aplican a usos profanos.
b) la fiesta profana o popular (irlandés *feasta* del inglés *feast*, bretón *fest* del francés antiguo *feste*).
El caso del galés, que también tiene dos palabras (*gŵyl* «fiesta» y *gwledd* «festín»), es un tanto diferente, pero es improbable que haya existido, en celta antiguo, un nombre específico para la «fiesta» que la distinguiese de los días «ordinarios» aparte de su denominación propia como *Samain* o *Beltaine*. Véase nuestra obra *Les fêtes celtiques*, Ouest-France, Rennes, 1995, capítulo I, «Le nom et la notion de fête» (Trad. gall.: *As festas celtas*, Toxosoutos, Noia, 2003).

Al margen de estas primeras constataciones, la fecha de las cuatro fiestas suscita inmediatamente una importante observación: todas ellas se adelantan cuarenta días a la «estación» de la que indican el comienzo teórico:

Imbolc	primavera	1° febrero,
Beltaine	verano	1° mayo,
Lugnasad	otoño	1° agosto,
Samain	invierno	1° noviembre.

No son por tanto exactamente equinocciales ni solsticiales. Las dos más importantes, *Beltaine* y *Samain*, marcan respectivamente el inicio de la estación clara y de la estación oscura. Y *Samain* es el verdadero comienzo del año porque inaugura el tiempo en el que la noche predomina y, en consecuencia, es también el final del año. Pero cada fiesta se encuentra fuera del tiempo normal. Veremos que, de manera general, la fiesta celta es un punto de equilibrio y de encuentro entre el tiempo humano y el tiempo divino, un punto de conexión también entre el calendario inscrito en el tiempo y el lugar de celebración inscrito en el espacio. Esto consiente la comparación indirecta de la relación etimológica de los términos latinos *tempus* y *templum*[46].

2.1. *Imbolc*, la fiesta de la primavera

Imbolc es la fiesta del primero de febrero. La explicación clásica —lo que no significa que sea la mejor— es la del *Glosario de Cormac*: «*Oi*, carnero, por lo que se dice *oisc* oveja estéril, es decir, carnero estéril, *oimelc*, lactancia de las ovejas y es el tiempo en el que la leche viene a las ovejas, una vez que se las ha tratado»[47]. Citemos también la vieja cuarteta:

> «Probar cada alimento según el orden,
> esto es lo que se debe hacer en Imbolc;
> lavarse las manos, los pies, la cabeza,
> así lo digo yo»[48].

Quizá sea esta cuarteta la que ha inspirado la etimología de *Imbolc* propuesta por Vendryes mediante *imb-*, prefijo reflexivo o intensificativo, y *folc*, «aguacero»[49]. Se ha cuestionado esta etimología —bastante

46 Véase *infra* el final de nuestra exposición sobre *Samain*.
47 Ed. Whitley Stokes, *Three Irish Glossaries*, p. 33.
48 Ed. Kuno Meyer, *Hibernica Minora*, p. 49.
49 *Revue Celtique*, n.° 41, pp. 241-244.

inútilmente—, pero no se ha sustituido[50], pues evidentemente es correcta. Por tanto, la interpretación subsiste porque es inexcusable[51]. Es tanto más inexcusable cuanto que la fiesta de *Imbolc*, a la cual sucedió en el mundo cristiano la Candelaria, consagrada a la Virgen María, fue también *féil Brigde*, «la fiesta de Brigit», en la versión del *Yellow Book of Lecan* del *Tain Bo Cualnge*[52]. Corresponde a las *Lupercales* romanas, fiesta de lustración y de fecundidad a finales del invierno. Pero, como todo lo que concierne al culto, la teología de la Brígida precristiana fue minuciosamente ocultada en toda la literatura medieval, por lo que la fiesta es casi imposible de estudiar. Su expediente mitológico está tanto más vacío cuanto que no interesaba a la clase militar en cuyo honor se transmitieron la mayor parte de los relatos. Por consiguiente, nos contentaremos con retener su carácter probable de fiesta de la fecundidad y, sobre todo, de fiesta lustral, tras los rigores y las culpas del invierno. Tal característica es de las que podemos atribuir a la gran divinidad femenina de los celtas, como complemento de sus rasgos soberanos y guerreros. Pero esta fiesta es secundaria en relación con las otras tres: en el extremo occidente, las estaciones cambian en noviembre y en mayo[53]. Para terminar, es necesario añadir que el folclore irlandés de la fiesta de febrero es muy rico. Sin embargo, está muy cristianizado y la inevitable conclusión es que la fiesta de santa Brígida sustituyó al *Imbolc*[54].

2.2. *Beltaine*, la fiesta sacerdotal

Beltaine significa literalmente, si se acepta la composición sintética de la palabra (indicio de arcaísmo), «fuego de *Bel*», nombre que sigue siendo

50 T. O'Maille («Miscellanea», *Ériu*, n.º 10, p. 110) explica que la *-c* no es etimológica y que es necesario entender *bolg*, «saco», pues la fiesta se celebraba en honor de un saco, mítico sin ninguna duda, que servía para contener la provisión de alimentos para todo el año. Sin embargo, esta explicación no está confirmada por el simbolismo y la atmósfera general de la fiesta. Las formas recientes, *oimoig* o *oimelc*, demuestran que no puede tratarse del nombre del saco. Pero *Imbolc* ha desaparecido del vocabulario irlandés moderno.

51 Véase nuestra obra *Les fêtes celtiques*, *op. cit.*

52 Ernst Windisch, *Irische Texte* V, p. 345, nota 9.

53 Véase Françoise Le Roux, «Études sur le Festiaire Celtique II. La fête irlandaise de février, Imbolc», *Ogam*, n.º 14, pp. 174-178.

54 Véase nuestra obra *Les fêtes celtiques*, capítulo II, «Le temps et le lieu de la fête. 3 Les quatre fêtes irlandiases». Lo esencial acerca de estos hechos de folclore está contenido en Véronique Guibert de la Vaisière, *Les quatre fêtes d'ouverture de saison de l'Irlande ancienne*, ed. Armeline, Brest, 2003.

todavía el del mes de mayo en irlandés moderno: *bealtaine,* «the first day of May», según el diccionario de Dinneen[55]. También en este caso la información de la que disponemos es sucinta. Pero no tanto para que no estemos en condiciones de determinar exactamente el simbolismo de la fiesta, a falta de conocer los rituales completos. En lo relativo a las costumbres gastronómicas, el contenido de la estrofa reservada a Beltaine es bastante pobre:

> «Os lo digo, una fiesta particular,
> son las riquezas de Beltaine,
> cerveza, coles, leche dulce
> y leche cuajada al fuego»[56].

Estas riquezas son demasiado insignificantes, sobre todo en historia religiosa. Sin embargo, la atmósfera se percibe mejor en el *Libro de las conquistas,* donde el transcriptor que cuenta las andanzas de Partolón, primer habitante de Irlanda, nos asegura que:

> «fue un martes cuando arribó a Irlanda, el décimo séptimo día de la luna de las calendas de mayo»[57].

El poema que sigue a esta afirmación rectifica el día del mes y conserva el de la semana:

> «Fue el décimo cuarto día, un martes,
> cuando descendieron del navío libre,
> hacia el puerto en el país claro, azul y brillante,
> Inber Scene el del escudo brillante»[58].

También en el mes de mayo murió Partolón:

> «Sus cuatro hijos dividieron Irlanda en cuatro: ésta fue la primera división de Irlanda. Irlanda permaneció de este modo dividida hasta el exterminio de su pueblo. La muerte les alcanzó en las calendas de mayo, esto es, desde el lunes de Beltaine hasta el otro lunes (el lunes siguiente) ante Mag Elta, cinco mil hombres y cuatro mil mujeres murieron del lunes al lunes. De ahí es de donde viene el exterminio de la raza de Partolón en Irlanda»[59].

55 *Focloir Gaedhilge agus Béarla*, ed. 1927, p. 87b.
56 Kuno Meyer, *Hibernica Minora*, p. 49.
57 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 5.
58 *Libro de las Conquistas*, ed. Macalister, III, p. 4.
59 Keating, *History of Ireland*, ed. David Comyn, I, p. 212.

Hagamos caso omiso de la precisión excesiva del número de muertos prehistóricos. Lo único que importa es la datación en *Beltaine*. Por otro lado, parece que todos los habitantes de Irlanda llegaron en esta fecha, comenzando por los Tuatha Dé Danann:

> «Zarparon con todos los barcos y, tras tres días, tres noches y tres años, atracaron en la ancha y larga playa arenosa de Tracht Muga, en las tierras de los héroes del Ulster, el lunes de la semana de principios del mes de mayo»[60].

Y Keating confirma:

> «Hicieron salir sus barcos y al cabo de tres años, tres días y tres noches, llegaron a la arena de Tracht Muga, el lunes de la primera semana de mayo»[61].

Luego, los Tuatha Dé Danann quemaron sus navíos y, tras esta fogata, se envolvieron en una nube druídica *(céo draoidheachta)* para que nadie los descubriera. Si tenemos en cuenta el *Dindshenchas de Rennes*, que ya hemos citado, fue igualmente en *Beltaine* cuando Mide, personaje epónimo de la provincia central de Irlanda, encendió en Uisnech, para los hijos de Nemed («sagrado»), un fuego que debía durar seis años. Y hemos visto que cortó la lengua de los druidas locales que no interpretaron favorablemente su humo[62].

Pues lo que finalmente importa en *Beltaine* es el fuego. En un diálogo enigmático con su prometida Emer, Cuchulainn describe así esta fiesta:

> «Hasta *Beltine*, es decir, el fuego benefactor, a saber, los dos fuegos que los druidas hacían con grandes encantamientos. Cada año hacían pasar los rebaños entre ellos (para protegerlos) contra las epidemias. O hasta *Beldine*, siendo entonces *Bel* el nombre de un ídolo: los primogénitos *(dine)* de cada rebaño se atribuían en propiedad a *Bel*. *Beldine* es por tanto lo mismo que *Beltine*»[63].

60 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 12.

61 Keating, *op. cit.*, I, p. 212.

62 Véase el texto más arriba, p. 223. Cf. *Celticum*, n.º 1, p. 176. Podríamos preguntarnos en qué momento del año la leyenda gala establecía la partida de los dos sobrinos de Ambigatus. Sospechamos que por lo menos habrá obligado a los fundadores de Milán a atravesar los Alpes en pleno invierno.

63 *Tochmarc Emire*, ed. Van Hamel (versión III), pp. 16 y ss.

El transcriptor ennoblece a Cuchulainn con una ciencia etimológica que apenas se cuenta entre las prácticas de los guerreros de Irlanda –al menos de los del ciclo del Ulster– y, además, la etimología presenta un alto grado de fantasía. En ella se percibe la interpretación bíblica del sacrificio a Yahvé. Cualquier filólogo tiene el deber de protestar. Pero la descripción coincide con la del *Glosario de Cormac*:

> «*Beltaine*, fuego de *Bel*, fuego benéfico, es decir, un fuego que los druidas hacían con su magia o sus grandes encantamientos; y se llevaban los rebaños (para protegerlos) contra las epidemias todos los años a estos fuegos. Hacían pasar los rebaños entre ellos»[64].

También era de Samain a Beltaine cuando los *fianna* se alojaban con los hombres de Irlanda. De Beltaine a Samain vivían del producto de la caza y dormían al raso. De Samain a Beltaine no estaban sin embargo inactivos:

> «Un día que Finn y los *fianna* estaban en la espaciosa Almain de Leinster, bebiendo en el festín de embriaguez y alegría de Samain, y que los nobles y los grandes señores de Irlanda estaban en su presencia, Finn preguntó si les había llegado el momento de ir a correr y cazar. Pues era la costumbre de Finn y los *fianna* pasar el año de esta manera: de Beltaine a Samain, en la caza y la carrera, y de Samain a Beltaine, en la guardia general de todos los hombres de Irlanda»[65].

No se precisa si los hombres de Irlanda estaban contentos con ser guardados durante seis meses de los doce. Pero, de *Samain* a *Beltaine*, también según Keating[66], los hombres de Irlanda tenían además a su cargo a los *filid* y, al parecer, éstos se habían vuelto tan numerosos que representaban un tercio de la población. No se dice lo que hacían en verano. Sin embargo, está claro, por todo lo que precede, que *Beltaine* era la fiesta del comienzo del verano. Por tanto, no era para protegerse de la intemperie o de los rigores de la temperatura que se encendían los fuegos de Beltaine, tampoco únicamente para proteger el ganado. También el propio san Patricio encendió un fuego con ocasión de esta fiesta, y, a pesar de la prohibición real, en *Samain*, para las Pascuas cristianas encen-

64 Whitley Stokes, *Three Irish Glossaries*, p. 6.

65 «Toraighecht in ghilla dhecair ocus a chapaill inso» (La persecución de Gilla Decair y de su caballo), ed. Standish O'Grady, *Silva Gadelica* I, p. 258.

66 *History of Ireland*, ed. Dinneen II, pp. 326-327, y III, p. 78.

dió un fuego que no gustó a todo el mundo. Según el relato de Muirchu en la *Vida tripartita*, los druidas dijeron al rey Loegaire que reinaba en aquel tiempo:

> «Ese fuego que vemos, sea quien sea el que lo ha encendido esta noche, no se apagará en toda la eternidad. Prevalecerá además sobre todos los demás fuegos de nuestra tradición. Y aquel que lo ha encendido –el reinado de aquel que lo ha encendido sobrevendrá esta noche– nos vencerá a todos. Te someterá a ti y a todos los hombres de tu reino. Todos los reinos se postrarán ante él y él mismo colmará todas las cosas por los siglos de los siglos»[67].

Es bastante dudoso que los druidas hayan hablado en latín, lengua en la que escribe Muirchu, además de que su profecía era muy fácil a posteriori, pues fue redactada bastante después de los acontecimientos que anunciaba. Pero, una vez más, fue forjada según las normas tradicionales de la Irlanda antigua: una controversia, teológica quizá, mágica lo más seguro, entre el santo y el druida, a propósito de un fuego que no tenía nada de profano, sólo podría tener lugar en la *Beltaine* asimilada a Semana Santa. ¡Qué lejos queda el ganado! Evidentemente san Patricio había elegido encender su fuego en la colina de Uisnech, en el centro de Irlanda, y lo había rodeado de un círculo mágico cuyo acceso estaba prohibido a los paganos. Curioso santo, pero muy eficaz, que combate con fuego las llamas del infierno. He aquí lo que cuenta Muirchu a continuación, también en latín:

> «Los druidas del rey dijeron a aquellos que iban: "Rey, tú no irás al lugar donde está el fuego por temor a que después tú mismo puedas adorar a aquel que lo ha encendido, pero te quedarás al lado, en el exterior. Lo llamaremos ante ti para que te adore y tú serás el señor. Hablaremos él y nosotros alternativamente en tu presencia y nos pondrás a prueba... Llegaron al lugar fijado. Una vez hubieron descendido de sus carros y de sus caballos no penetraron en el círculo del lugar en llamas sino que se sentaron al lado. Y san Patricio fue llamado ante el rey fuera del lugar del fuego»[68].

El asunto termina con ordalías a cuyo término san Patricio vence a los druidas. Si no supiésemos por lo demás, gracias a su hagiografía,

67 Whitley Stokes, *The Tripartite Life of Patrick*, II, p. 279.
68 *Ibid.*, p. 280.

quién es san Patricio, lo tomaríamos por un druida, al igual que a Cristo, mucho más poderoso que todos sus oponentes[69]. El ambiente de la fiesta conllevaba cierta imposición, absolutamente religiosa, de acuerdo con un breve pasaje de *Aided Diarmada* «Muerte de Dermot», el cual sitúa geográficamente las grandes fiestas y nos informa de su carácter obligatorio:

> «Diarmaid y los hombres de Irlanda convocaron la gran asamblea de Uisnech en Beltaine, pues había tres grandes asambleas en aquellos tiempos, a saber: la asamblea de Uisnech en Beltaine, la feria de Tailtiu en Lugnasad y el festín de Tara en Samain. Y cualquiera de los hombres de Irlanda que las transgrediese se exponía a la pena de muerte por haber violado esta ley»[70].

Y aunque sólo sabemos del dios *Bel* lo que *Tochmarc Emire,* «El cortejo de Emer», y el *Glosario de Cormac* tienen a bien enseñarnos –demasiado poco para una interpretación teológica fiable–, es imposible no pensar en la divinidad gala *Belenos*, cuya etimología, con un sufijo más o menos, es la misma[71]. San Patricio no se equivocó: *incendit divinum ignem valde lucidum et benedictum* («encendió un fuego divino muy claro y bendito»)[72]. En conclusión, *Beltaine* es la exaltación del fuego, elemento druídico como el aire, la tierra y el agua. Así pues nos sentimos inclinados a considerar a *Bel* un sobrenombre de Lug en su aspecto de luz, opuesto simétricamente al Lug

69 Tenemos sobre san Patricio una *Vida Tripartita* que con toda certeza es más legendaria que histórica. Aun así, no es imposible que, durante su cautividad, Patricio hubiese aprendido o escrutado algunos secretos de las enseñanzas de los druidas. Pero evidentemente no es esto lo que los hagiógrafos destacan. La magia tan a menudo imputada al santo patrón de Irlanda es una consecuencia de haber otorgado a los druidas una magia muy mal connotada. El santo no podía hacer otra cosa que vencerlos en su propio terreno con sus propias armas. No debemos concluir de ello que san Patricio haya asimilado, en su adolescencia, elementos de «druidismo» que luego habría dirigido contra sus iniciadores. Esto es imposible porque el santo era bretón y cristiano de nacimiento.

70 Ed. Standish O'Grady, *Silva Gadelica* I, p. 73.

71 El primer elemento *Bel-* es al menos indudable y remitimos a la explicación de *Belisama,* «la muy brillante», cuyo sufijo, un superlativo, es distinto (Christian-J. Guyonvarc'h, «Études sur le vocabulaire gaulois. I. Belisama "la très brillante"», *Celticum*, n.º 3, pp. 166-167). Sean cuales sean las diferencias de la explicación del segundo término de *Beltaine*, se ha considerado desde fechas muy antiguas como el nombre del fuego y este tipo de compuesto sintético es necesariamente muy antiguo. Véase más concretamente la etimología en nuestra obra *Les fêtes celtiques*, capítulo II.3, «Les quatre fêtes irlandaises».

72 Whitley Stokes, *The Tripartite Life of Patrick* II, p. 279.

de *Samain*, que prepara para el invierno y la oscuridad. Beltaine era también y por consiguiente la fiesta sacerdotal: la escasez de testimonios se explica tanto por la ocultación cristiana de todo lo relativo al sacerdocio como por la ignorancia natural de la clase guerrera de todo lo que no le concernía directamente[73]. Los druidas, por su parte, velaban por el simbolismo solar e ígneo de su fiesta propia. Aquí también, y más que ninguna otra circunstancia, eran los señores del fuego. La concomitancia nos aporta al menos un indicio plausible en lo concerniente a la datación calendaria de los sacrificios mediante el fuego que señalaron en la Galia los autores antiguos. Era en mayo o junio, con ocasión de su fiesta –cuyo nombre no conocemos– equivalente a Beltaine, cuando los celtas continentales quemaban los grandes muñecos de madera rellenos con hombres y animales[74], antigua e indesarraigable celebración que el folclore ha conservado, adaptándola, bajo la forma de «Fiesta de Mayo» o fuego de san Juan. Pero esta continuación se escapa a nuestro propósito[75].

La datación de la fiesta del fuego y la correspondencia teonímica de la Galia e Irlanda, con los nombres de *Bel* y de *Belenus*, nos aportan también la prueba de que *Belenus*, entendido según la *interpretatio romana* como un «Apolo», es un sobrenombre del «Mercurio» galo de César. No es tampoco casualidad si *Belisama* es un sobrenombre de «Minerva» en la Galia y si Brigit, convertida en santa Brígida, es la guardiana del fuego perpetuo del santuario de Kildare en Irlanda[76].

73 Véase la documentación más detalladamente en *Les fêtes celtiques*, *op. cit.*

74 Véase nuestra obra *Le sacrifice dans la tradition celtique*, *op. cit.*

75 La «fiesta del fuego» se conoce en el folclore de toda Europa y sigue particularmente viva en los países celtas. James Frazer (*La rama dorada*, capítulo IV «Bálder el Magnífico», FCE, México, 1944, pp. 68-80 –[N. del T.]: en la edición española, el capítulo IV se llama «Magia y religión»–) recogió un conjunto considerable de hechos de folclore relacionados con los fuegos de *Beltaine*. Estos hechos, que se refieren sobre todo a las Tierras Altas de Escocia, se presentan en bruto, sin ninguna clasificación funcional, pero aun así es útil conocerlos, pues demuestran la supervivencia de elementos de la tradición celta precristiana en países, dos de los cuales, Escocia y País de Gales, se vieron afectados por la Reforma. Los fuegos de *Beltaine* no son tampoco los hechos principales del riquísimo folclore irlandés moderno de las fiestas estacionales, pero han subsistido (véase la tesis inédita de la señora V. Guibert, *op. cit.*). Evidentemente, todo esto no nos dispensa de consultar Arnold van Gennep, *Manuel del folklore français contemporain* I/IV, París, 1949, y la enorme documentación que ofrece, pp. 1421-1726.

76 Los testimonios son dispares pero reales (Solino XXII, 10). Cf. J. Zwicker, *Fontes Historiae Religionis Celticae* I, p. 90, y Giraldo Cambrense, *Topographia Hibernica* II, XXIV-XXV, ed. Dimock, V, pp. 120-121.

2.3. *Lugnasad*, la fiesta del rey

Fiesta regia celebrada el primero de agosto, *Lugnasad* es, junto con *Samain* y *Beltaine*, uno de los tres momentos cruciales del calendario irlandés. El teónimo es pancéltico[77], pero el nombre de la fiesta es estrictamente irlandés y por error se ha traducido muy a menudo como «nupcias de Lug». *Lugnasad* no es una hierogamia sino una «asamblea (en honor) de Lug», pues ése es sin duda el significado de *nasad*[78].

La primera explicación vernácula es la del *Glosario de Cormac*:

> «*Lugnasad*, día o feria cuyo nombre es *nasad*, es decir, solemnidad o juegos de Lug, hijo de Eithne, instituidos por él a principios del otoño»[79].

Keating, como buen historiador irlandés, también suministra la etimología tradicional con una explicación de conjunto:

> «Aunque fue Lughaidh el de la larga mano quien primero creó la asamblea de Tailtiu como conmemoración anual de su propia nodriza Tailtiu, hija de Maghmor, rey de España, y mujer de Eochaid, hijo de Erc, último rey de los Fir Bolg, como ya hemos dicho más arriba, cuando Tailtiu fue sepultada por Lughaidh bajo esta colina, fundó la feria de Tailtiu en su recuerdo. Por esta razón se llamó *Lughnasadh*, es decir, *nasadh* o conmemoración de Lug, el primero de agosto que hoy es la fiesta de las cadenas de Pedro. Aunque el monte y la feria existiesen desde los tiempos de Lughaidh el del largo brazo, Tailtiu no se convirtió en fortaleza real hasta los tiempos de Tuathal Techhar»[80].

Así pues, la fiesta de Lugnasad se celebraba el primero de agosto en Tailtiu (Tailtown), en la parte de la provincia del Ulster incorporada a Mide, en el dominio del rey de Irlanda. No existe texto litúrgico que los distinga de las demás fiestas. Pero es la fiesta del rey y, cuando se trata del

77 El estudio general del dios Lug sólo está esbozado por Françoise Le Roux, «Notes sur le Mercure Celtique», *Ogam*, n.º 4, 1952, pp. 289 y ss., y V, 1953, pp. 9 y ss., pero manifiestamente esta divinidad impera en todo el panteón celta, tanto insular como continental, y no habrá explicación definitiva hasta que se dilucide.

78 Véase la explicación etimológica en nuestra obra sobre los *Les fêtes celtiques*, *op. cit.*

79 Ed. Whitley Stokes, *Three Irish Glossaries*, p. 26. Cf. el texto del *Yellow Book of Lecan* publicado por Kuno Meyer, *Anecdota from Irish Manuscripts* IV, pp. 66-67: «*Lugnasad*, *nasad* de Lug, hijo de Ethle, feria instituida por él a principios de otoño de cada año para la llegada de *Lugnasad*, juegos o feria cuyo nombre es *nasad*».

80 *History of Ireland*, ed. Dinneen II, p. 218.

rey, la cuestión irlandesa se hace bastante prolija. Para empezar está el inevitable poema del manuscrito Rawlinson B 512 del que ya hemos citado las cuartetas precedentes:

> «Para Lugnasad, da a conocer lo que se debe,
> para cada año lejano;
> saborear cada fruto célebre,
> alimento para Lugnasad»[81].

Es sobrio y modesto. *Lugnasad* no aparece en los ciclos heroico y mitológico, lo que no significa que los druidas no tengan nada que decir. Los textos de los que disponemos son efectivamente de naturaleza diferente, didáctica, histórica, anecdótica, esencialmente constituidos por larguísimos pasajes de los *Dindshenchas* en prosa y en verso, además de todo lo que Keating preservó en su *Historia de Irlanda*.

Ante la imposibilidad de citar extensamente las innumerables estrofas del *Dindshenchas* métrico[82] nos conformaremos aquí, en lo relativo a la asamblea de Tailtiu, con el *Dindshenchas* en prosa y un extracto de Keating que permiten una interpretación fehaciente. Pero, con respecto a la asamblea de Carman, habrá que citar también, a pesar de su longitud, el *Dindshenchas* métrico. Veamos por consiguiente estos textos:

2.3.1. La asamblea de Tailtiu (en Ulster)

a) *Dindshenchas de Rennes*:

> «Tailtiu, ¿de dónde viene este nombre? No es difícil. Tailtiu, hija de Magmor, mujer de Eochaid el Rudo, hijo de Duach el Oscuro, es quien hizo la fortaleza de los rehenes en Tara. Era la nodriza de Lug, hijo de Scal el Mudo. Fue quien pidió a su marido que desbrozase el bosque de Cuan para que se llevara a cabo una asamblea alrededor de su tumba. Luego, murió en las calendas de agosto. Su planta y sus juegos fueron celebrados por Lugaid, de ahí que digamos *Lugnasad*. Esto fue sin embargo mil quinientos años antes del nacimiento de Cristo, y todo rey que se apoderó de la soberanía de Irlanda mantuvo la asamblea hasta la llegada de Patricio. Hubo quinientas asambleas en Tailtiu desde Patricio hasta la negra asamblea de Donchad, hijo de Maelsechlann. Las tres interdicciones de Tailtiu: acudir fielmente, pero sin apresurarse; mirar por encima del hombro

81 Ed. Kuno Meyer, *Hibernica Minora*, p. 49.
82 Remitimos a nuestra obra *Les fêtes celtiques*, *op. cit.*

izquierdo al marcharse; llegar después de la puesta del sol. De ahí que se llame la asamblea de Tailtiu»[83].

b) Keating:

«Lug el del largo brazo, hijo de Cian, hijo de Diancecht, hijo de Easar Breac, hijo de Ned, hijo de Iondaoi, hijo de Allaoi, tuvo durante cuarenta años la realeza de Irlanda. Fue Lug quien fundó la asamblea de Tailtiu como conmemoración anual de Tailtiu, hija de Magmor, rey de España. Era la esposa de Eochu, hijo de Erc, último rey de los Fir Bolg, y según esto fue mujer de Eochu el Rudo, hijo de Dui el Ciego, príncipe de los Tuatha Dé Danann. Esta mujer alimentó y crió a Lug el del largo brazo hasta que fue capaz de llevar armas. Para honrar su memoria Lug instituyó los juegos de la asamblea de Tailtiu, quince días antes de Lugnasad y quince días después, de manera similar a los juegos denominados «Olimpiadas». Y a causa de esta conmemoración instituida por Lug se llamó *Lugnasad* el primer día de las calendas de agosto, *nasad* o conmemoración de Lug (ahora es el día de la fiesta de san Pedro de las Cadenas). Cayó ante Mac Cuill en Caondruim»[84].

2.3.2. La asamblea de Carman (en Leinster)

a) *Dindshenchas de Rennes*:

«Así pues, fueron a Irlanda (Carman y sus hijos) para perjudicar a los Tuatha Dé Danann, para echar a perder el trigo de la isla en su detrimento. Esto les pareció mal a los Tuatha Dé Danann. Ai, hijo de Olloman, de sus poetas, Cridenbel, de sus satiristas, Lugh Laebach, de sus druidas, y Bé Cuille, de sus brujos, fueron a cantar contra ellos. No los abandonaron hasta que hubieron empujado a los tres hombres al mar. Éstos dejaron a Carman, su madre, como rehén y dieron los tres objetos que tenían como garantía de que no volverían a Irlanda mientras el mar la rodease»[85].

b) *Dindshenchas métrico*:

«Escuchad, gentes de Leinster en la tumba,
ejército que gobierna Raigne la de los derechos sagrados,

83 Ed. Whitley Stokes, en *Revue Celtique*, n.º 16, pp. 50-51.
84 *History of Ireland*, ed. David Comyn, I, p. 220.
85 Ed. Whitley Stokes, en *Revue Celtique*, n.º 15, p. 311.

antes de que os marchéis por todos lados,
la bella historia de Carmun la de gran gloria.

Carmun, el sitio de la asamblea festiva,
con la pradera preparada para la carrera;
las tropas que han venido para celebrarla
han ganado bellas carreras.

Hay una sepultura de rey en la noble ciudad,
muy amada por las tropas de todo rango;
bajo los cerros de la asamblea hay muchos
en su tropa que son de un linaje muy reverenciado.

Para llorar a las reinas y los reyes,
lamentarse de las venganzas y las malas acciones,
muchas bellas tropas han venido en otoño
a lo largo de la suave mejilla de la vieja Carman.

¿Eran hombres o un hombre de valentía poderosa,
o una mujer de celos sin freno
que le valieron a la feria un nombre no sin reputación
o han dado su nombre a la bella Carman?

No eran hombres, ni un hombre furioso,
sino una mujer orgullosa y saqueadora,
de territorio y renombre brillantes,
de quien Carman recibió su primer nombre.

Carman, mujer del hijo de Dibad el Orgulloso,
hijo de Doirche el de las grandes tropas, bueno y hospitalario,
hijo de Ancgeis rico en bienes,
fue un jefe experimentado en numerosas batallas.

Ninguna acumulación de beneficio les satisfacía
en su gran pasión por la noble Banba,
porque, en todo momento, en el este, estaban desamparados
los vástagos del hijo de Dibad y su madre.

Se dirigieron hacia el oeste por segunda vez,
Dian, Dub y Dothur,
del este, lejos de Atenas,
con Carman su madre.

En tierras de los Tuatha Dé
un par de enemigos saqueaban
las cosechas de todos los terrenos hasta la costa.
Era un pillaje sin piedad ni ley.

Carman, con los encantamientos de su gloria,
destruía el jugo de todos los frutos orgullosos,
tras la disputa, con todas las artes ilegales
y sus tres hijos lo hacían con la batalla y la ausencia de ley.

Los Tuatha Dé entonces los percibieron,
el horror y el terror los asaltaron;
por cada fechoría que cometían
les infligían otra en igual número.

Cridenbel, esto no es una decepción,
y Lug Laebach, hijo de Cacher,
Bé Cuille... en todos los campos de batalla
y Ai, hijo de Ollam.

Dijeron al vencerlos,
a los cuatro, duros, de igual fuerza:
«hay una mujer aquí ante vuestra madre,
tres hombres contra tres hermanos.

La muerte para vosotros, no es lo que elegiríais,
ninguna bendición, ningún deseo feliz,
o bien dejad de buena voluntad un rehén
y abandonad Irlanda los tres».

Estos tres hombres se fueron de nuestro territorio,
se encontraron rudos medios para que partiesen;

aunque les pareció muy lejana dejaron aquí
a Carman viva en su estrecha prisión.

Dieron todas las garantías para que nada se transgrediese;
el mar y sus animales, el cielo, la tierra de piel brillante,
para que los fuertes guerreros no volviesen por el sur,
tanto tiempo como el mar rodease Irlanda.

La muerte y el óbito se llevaron a Carman,
la vieron bajo una repugnante apariencia,
encontró una muerte violenta, como era debido,
entre los robles de las sólidas tumbas.

Ocurrió entonces, a causa de la excelencia de su belleza,
el primer lamento que jamás tuvo lugar
entre los Tuatha Dé en la noble llanura del este,
la primera asamblea decorosa de Carman.

¿La tumba de Carman, quién la cavó?
¿Lo sabéis o lo conocéis,
conforme a la opinión de todos los estimados antepasados.
Es Bres, hijo de Eladu, escuchad.

Pasaron quinientos ochenta años
(no es una mentira),
desde que Carman estuvo cautiva como tributo,
hasta el nacimiento, cantado por los salmos, de Jesús hecho hombre.

Hace cuatrocientos treinta y dos años
desde el nacimiento de Cristo, la cuenta no es falsa,
desde que Crimthann reinaba sobre Carman cautiva,
hasta el gran y glorioso Patricio.

Treinta y cinco reyes sin maldición al este,
en Leinster antes del nacimiento de Cristo;
su renombre alcanzó Irlanda
desde tu compañía la del agradable rostro, oh, Carman.

Cincuenta y cinco reyes, eran diligentes,
guerreros de la cristiandad,
desde Crimthann acostumbrado a las heridas
hasta Diarmait Durgen, fuerte y bueno.

Los ocho hijos de Galam, con sus numerosas tropas,
Don, Hir, Eber, Heremon,
Amairgin, Colptha sin tormento,
Herech, Febria y Erennan.

Ellos fueron los garantes de la asamblea,
en todo momento eran animosamente alabados,
cuando asistían a ella, cuando la abandonaban,
sin ninguna ruda hostilidad.

Desde los Tuatha Dé hasta los hijos de Mil,
fue un refugio para los nobles príncipes y damas;
desde los hijos de Mil, es un hecho evidente,
fue un refugio hasta Patricio de Macha.

El cielo, la tierra, el sol, la luna y el mar,
los frutos de la tierra y las algas del mar,
las bocas, las orejas, los ojos, las propiedades,
las piernas, las manos, las lenguas de los guerreros.

Los caballos, las espadas, los bellos carros,
las lanzas, los escudos y los rostros de los hombres,
el rocío, las bellotas, el resplandor de las hojas,
el día y la noche, la bajamar y el fuerte oleaje.

Dieron todo esto como fianza,
las tropas de Banba sin aflicción eterna,
para que la asamblea no estuviese en la bruma de las disputas,
interrumpiéndola cada tres años.

Los pueblos de los goidelos celebraron
a menudo con grandes alabanzas,

una asamblea sin ley, sin transgresión,
sin acción violenta, sin impureza.

Muchedumbre de bautizados de Cristo, no ocultéis esto,
escuchadle, pues es cierto
que aquel que merece la mayor maldición es aquel que se aleja
de Cristo y de la cristiandad.

Pero los reyes y los santos de Irlanda, aquí,
alrededor de Patricio y de Crimthand,
los que han conducido orgullosamente cada combate,
han bendecido la asamblea.

Hubo nueve asambleas antes de los activos Tuatha Dé,
al final de Carmun la de la buena gloria;
hubo cincuenta en el centro, rápidamente,
desde Heremon hasta Patricio.

Hubo cinco veces cuarenta agradables
asambleas, una tras otra,
desde Bresal Broenach sin traición,
hasta la última asamblea.

Desde Crimthand el de la bella forma
hasta la alta batalla de Ocha el Violento
nueve asambleas famosas, sin división,
celebró la raza de Labraid, el guerrero amable.

Dieciséis reyes, es para mí una certeza,
todo sabio, todo historiador de lengua viva,
desde Carman la del bosque lleno de ramas,
es lo que el ejército trajo a la poderosa asamblea.

Ocho reyes de Dothra rica en hombres,
ejército famoso, largo tiempo alabado,
celebraron la asamblea de la bella Carman,
con gloria, con armas puras.

Doce reyes (?) sin amplia propiedad por una parte,
en las asambleas célebres, convengo en ello,
de la tropa valerosa semejante a un grifo,
nacido de la raza real del gran Maistiu;

Cinco de los rudos Fir Gaibli,
reunidos para Carman la de la alta gloria,
la rica asamblea con ríos
de sillas y tiros de caballos;

Seis hombres de Raigne de las carreras,
de la raza de Bresal Brec el Golpeador,
la bella tropa para las expediciones del oeste,
en la mejilla de Carman la de las cien heridas;

Patricio y Brigite juntos,
Coemgen y Columcille, son ellos los garantes de que ninguna tropa
atacará sus propias (?) tropas de jinetes.

La asamblea de los santos, la fuerza para celebrarla
primero y una ley para regularla;
la asamblea de los altos reyes con (¿...?) pureza,
es lo que está dentro del orden.

Los juegos de las mujeres de Leinster, el día siguiente,
de una tropa muy brillante, no es una palabra falsa,
de una tropa de mujeres cuyo renombre no es pequeño en el exterior,
es la reunión de la tercera asamblea.

Los Laigsi, los Fothairt de gran reputación,
su turno viene tras la parte de las mujeres,
a ellos les pertenece Leinster lleno de tesoros,
que guardan los hombres bravos.

Fueron candidatos a rey experimentados
quienes participaron en el quinto juego de Carman,
las honorables compañías de Irlanda, sin embargo,
fue por ellas que el sexto llegó a buen término.

Fueron en último lugar los hijos de Condla
quienes participaron en el juego de Carman, la bien protegida;
noble era la muchedumbre más allá de toda tropa,
por debajo de todo triunfo y de toda riqueza real.

Siete juegos, como se os ha atribuido,
son los que Patricio permitió
durante cada día de una semana particular,
a causa de esta cara reputación, escuchad bien.

Las gentes de Leinster hicieron esto,
por cantones y familias,
desde Labraid Longsech el de las numerosas tropas
hasta Cathair el Poderoso de las espadas rojas.

Cathair no dejó nada de Carman
salvo por su poderosa descendencia,
a su cabeza con riquezas especiales,
la raza de Ros Failge, mirad:

el sitio del noble rey de Argatros,
a la derecha del rey de Carman, afable y modesto,
a su mano izquierda, no es una herencia de mendigo,
el sitio del rey de Gaible el de la rama brillante.

Los Laigsi son los descendientes
de Lugaid, hijo de Conall Cendmor,
y los Fothairt, a quienes la sequía no visita,
no son bastante pobres para perseguirlos.

En las calendas de agosto, sin reproche,
se reunían allí cada tres años;
organizaban siete carreras para una acción brillante,
siete días a la semana.

Allí debatían en las justas de palabras
los derechos y los tributos de la provincia;

toda ley real, píamente,
se establecía cada tres años.

Trigo, leche, paz, feliz bienestar,
redes llenas, mar abundante,
hombres de barba gris, jefes amigos,
con tropas para mandar en Irlanda;

reclamación, dura imposición de deudas,
sátira, querella, mala conducta,
no se osaba a esto durante las carreras,
ni huida ni prohibición ni embargo.

Los hombres no van a la asamblea de las mujeres,
las mujeres no van a la asamblea de los hombres bellos y puros,
no se oye hablar aquí de rapto,
de segundo marido o de segunda familia.

Cualquiera que transgreda la ley real,
Benen ha prescrito enérgicamente para siempre jamás
que no entrará en su familia,
sino que morirá en su pecado mortal.

Éstos son los grandes privilegios de la fiesta:
trompetas, violones, cuernos de garganta hueca,
violinistas, cimbaleros a quienes no se molesta,
poetas y dulces bandas de músicos.

Las sagas de Finn y los *fianna*, materia inagotable,
destrucciones, pillajes, cortejos,
tablillas y libros de sabiduría,
sátiras, grandes misterios.

proverbios y máximas de poder,
las verdaderas enseñanzas de Fithal,
para ti los lays oscuros del Dindshenchas,
las enseñanzas de Cairpre y Cormac;

los festines alrededor del pesado festín de Tara,
las asambleas alrededor de la asamblea de Emain,
los anales y, es verdad,
todas las divisiones en las que se ha dividido Irlanda;

la historia de la casa de Tara no es mezquina,
el conocimiento de cada condado de Irlanda,
las historias de mujeres, ejércitos de querellas,
mansiones, prohibiciones, capturas;

los diez preceptos de Cathair el de los cien... (?)
con sus hijos amables y de estatura regia,
indican a cada uno el sitio que le corresponde
de modo que todos escuchan.

Flautistas, violinistas malos, acróbatas,
tocadores de castañuelas y campaneros,
muchedumbre horrible, ruidosa y profana,
aullando y gritando,

hacen todos los esfuerzos posibles
por el rey de Banba la Ardiente;
el rey noble y honrado paga
a cada uno lo que corresponde al honor de su arte.

Muertes violentas, masacres, sonidos musicales,
perfecta sincronía de la raza gentil,
sus orígenes reales, una bendición a Bregmar,
su combate y su gran valor;

es la señal para que interrumpa la fiesta
la tropa favorecida y siempre alegre,
que el señor les da
la tierra con sus dulces frutos.

... las gentes de Leinster, al día siguiente,
la muchedumbre de santos no es una bendición decepcionante

celebraban píamente sobre el agua santificada de Carman,
misa, adoración, canto de salmos.

En otoño hacían ayuno
en Carman de una sola vez
las gentes de Leinster, que no formaban una pequeña muchedumbre,
contra el desorden y la opresión.

Clérigos y seglares de todo Leinster estaban allí,
mujeres y hombres de calidad ciertamente:
Dios sabe lo que se merecen,
escucha su noble plegaria.

Luego la hospitalidad de los Ui Droma,
las carreras de caballos de Ossory,
un grito lanzado por los fustes de las lanzas
de todo el ejército; es el fin.

Aunque llamemos a esto tumba de la ebriedad,
no es burla ni maldad,
con Sengarman el Retorcido, su marido,
allí es donde fue enterrada para largo tiempo.

Son ellos quienes le dieron el nombre a ella
entre los ejércitos reunidos,
ella les pertenecía sin pobreza y ellos le pertenecían.
Oh, gentes de Leinster de las tumbas, escuchad:

veintiún *rath*, su renombre permanece,
existen allí donde están los ejércitos bajo el suelo de la tierra,
y el número de sus cementerios es célebre,
allí donde están aquellos a los que amó la noble Carman.

Hay siete túmulos que nunca han sido visitados
para el frecuente lamento de los muertos;
siete llanuras delimitadas sin una casa,
para los juegos fúnebres de Carman.

Hay tres mercados activos en esta tierra,
mercado de alimentos, mercado de animales vivos,
el gran mercado de los griegos extranjeros
donde están el oro y las bellas vestiduras.

Está la cuesta de los caballos, la cuesta de las cocinas,
la cuesta de las mujeres reunidas para bordar;
el ejército de los goidelos ruidosos
no se burlaban de ellas ni las denigraban.

Por la negligencia de la asamblea llegaron
el orgullo, la debilidad, el encanecimiento precoz,
de los reyes sin atrevimiento y sin belleza,
sin hospitalidad y sin verdad.

Hasta ahora fuerte ha sido la cólera
de las numerosas tropas de la corte de Labraid,
todo ejército que no es agresivo ni está agostado;
se osa y no se osa.

Bienvenido el celeste ejército de los santos,
para mí y con Dios, el bello, el noble y el muy amable.
Es el rey quien bendice los ejércitos que ofrecen esto;
escucha toda súplica»[86].

Tailtiu (Tailtown) es ante todo el nombre de un lugar bien localizado[87] al que la leyenda ha convertido en una diosa epónima. Etimológicamente, es el nombre de la «tierra»[88] y es también otro nombre de la Irlanda soberana de la que poco importa, como tal, que sea madre adoptiva, madre sin más, hermana o esposa: es todo eso simultáneamente, y guerrera por añadidura[89]. Este conjunto de cualidades nos

86 Ed. E. Gwynn, III, pp. 2-24.
87 E. Hogan, *Onomasticon Goidelicum*, p. 619b y Edward Gwynn, *op. cit.*, IV, p. 413.
88 De un tema **talantio-* cercano al nombre habitual de la «tierra» en irlandés, *talamh*, de *talamo-*; véase J. Loth, «Le dieu Lug, la terre-mère et les Lugoves», *Revue Archéologique*, 1914/2, p. 217; véase en último lugar Françoise Le Roux, «Études sur le festiaire celtique: Lugnasad ou la fête du roi», *Ogam*, n.º 14, 1962, p. 315, nota 27; *Les fêtes celtiques*, *op. cit.*, pássim.
89 Véase *La Souveraineté guerrière de l'Irlande*, *op. cit.*, pássim.

transporta así a un plano que trasciende el de la fantasía toponímica y el de la heroicización local. Todo en Tailtiu la vincula al Otro Mundo: su genealogía, que se remonta a los Fir Bolg, el nombre de su o sus maridos, el nombre de su padre, por último, rey de España, país que es una de las localizaciones irlandesas del Otro Mundo.

A través de las divergencias (sobre todo las del Dindshenchas métrico), queda claro que Tailtiu muere como divinidad y que con su sacrificio asegura la perennidad y el bienestar material de su pueblo. La perpetua conmemoración y los juegos fúnebres, las carreras de caballos, el mercado, los concursos de poesía son la garantía y la contrapartida de ese bienestar. La no celebración de la fiesta es una causa de calamidad y corresponde al príncipe reinante velar por que no se produzca nada semejante. En resumen, las relaciones de Lug y Tailtiu se inscriben en el marco de una fiesta real obligatoria, protectora, que garantiza la paz y la abundancia. Todas las clases sociales participan en ella. El *Senchus Mor* lo confirma indirectamente haciendo obligatorio que el padre putativo proporcione al joven hijo de rey un caballo para las carreras: «El precio de la educación de un hijo de rey es de treinta *set*. Tendrá caballos para las carreras»[90]. Además, la descripción de la fiesta de Carman muestra que *Lugnasad* se celebraba en un lugar sagrado sembrado de tumbas principescas –reales o supuestas–, la principal de las cuales era la de la propia Carman (¡de la que no es desde luego necesario buscar huellas arqueológicas!). Una diferencia mínima es que la fiesta de Tailtiu era anual mientras que la de Carman sólo se celebraba cada tres años, pero este dato no tiene importancia. Los juegos de *Lugnasad* y las demás fiestas irlandesas no parecen tampoco ir acompañadas de combates singulares como los que tenían lugar en los funerales regios o principescos (véase capítulo III, pp. 259-266). Se acudía a la fiesta sin armas.

He aquí, en unas cuartetas que presentan una interesante precisión, una definición global de la fiesta de *Lugnasad*, en la llanura de Tailtiu, bajo el patronazgo de Lug. Éstas coinciden con la larga descripción de la asamblea de Carman, y son mucho más concisas:

> «Ella murió en las calendas de agosto,
> un lunes, en la Lugnasad de Lug.
> Alrededor de su tumba, desde ese lunes
> tiene lugar la primera asamblea de la bella Irlanda.

90 *Ancient Laws of Ireland*, II, p. 154.

Ha hecho una profecía verdadera,
Tailtiu la del costado brillante, en su país.
Mientras que un príncipe la reconociese
Irlanda no se quedaría sin perfección de canto.

Una asamblea con oro, con plata,
con juegos, con la música de los carros,
con el ornamento del cuerpo y del espíritu,
mediante el saber, mediante la elocuencia.

Una asamblea sin herida, sin mentira de quien sea,
sin injuria, sin querella, sin pillaje,
sin disputa, sin reclamación, sin asamblea legal,
sin evasión, sin arresto.

Una asamblea sin reproche, sin ardid,
sin injuria, sin vergüenza,
sin discusión, sin embargo,
sin robo, sin rescate.

Los hombres no van a la explanada de las mujeres;
las mujeres no van a la explanada de los hombres bellos y puros;
sino que cada uno está en el sitio de su rango
en el lugar de la gran asamblea.

Es tal la gran amistad de la asamblea
entre Irlanda y Escocia,
que los hombres van y vienen
sin ninguna malvada enemistad.

Trigo y leche para cada categoría,
paz y buen tiempo, a causa de ella
se dieron a las tribus de los griegos
para mantener la justicia»[91].

91 Edward Gwynn, *The Metrical Dindshenchas*, IV, pp. 146-48.

Lugnasad estaba por tanto caracterizado por:

– ferias e intercambios económicos,
– arreglo de cuestiones políticas,
– matrimonios, temporales o definitivos,
– la audición de poetas y músicos,
– una tregua militar,
– juegos y carreras, de caballos, de hombres y de mujeres,
– la participación obligatoria de todas las clases sociales.

Lejos de prohibir la fiesta, el cristianismo la mantuvo reforzando sus tendencias pacíficas y bienhechoras:

> «Los tres robos mediante traición
> que Patricio prohibió:
> robo de buey uncido al yugo, robo de vaca lechera,
> incendio de establos, asesinato del primogénito»[92].

La prohibición era tanto más eficaz y fácil de hacer respetar cuanto más amistosa era la atmósfera de la fiesta: los guerreros acudían sin armas. En el folclore moderno, la fiesta de *Lughnasadh* ha adquirido un acusado aspecto agrario que en ocasiones ha confundido a los eruditos[93]. Pero ha conservado intacto su aspecto secundario de diversión colectiva al aire libre[94].

En conclusión, personaje adánico en su género, padre putativo de sus súbditos por la regla del *ius primae noctis* y generoso dispensador de toda riqueza, el soberano irlandés, ya sea el dios Lug o un rey terrenal, transciende a toda sociedad humana en la ordenación del *Lugnasad*. Es el centro de la fiesta. Allí los druidas son recitadores, poetas y sabios, únicamente espectadores y motores inmóviles. Entre la fiesta sacerdotal del primero de mayo *(Beltaine)* y la fiesta militar del primero de noviembre *(Samain)*, la fiesta de *Lugnasad* honraba el aspecto regio del dios Lug. Es la fiesta política, la del buen gobierno, equivalente al *Concilium Galliarum* de Lyon[95].

92 Edward Gwynn, *The Metrical Dindshenchas*, IV, pp. 146-48.

93 Véase el importante trabajo de Mâire MacNeill, *The Festival of Lughnasa. A study of the Survival of the Celtic Festival of the Beginning of Harvest*, Oxford, 1962, 697 páginas.

94 Véase Véronique Guibert de la Vaisière, *Les quatre fêtes d'ouverture de saison de l'Irlande ancienne, op. cit.*

95 Françoise Le Roux, «Le Concilium Galliarum», *Ogam*, n.º 4, 1952, pp. 280-285. Le *Concilium Galliarum* de Lyón, anexionado al culto imperial, el primero de agosto, no debe confundirse con la asamblea de los druidas en el territorio de los carnutes, la cual debe situarse el primero de mayo en virtud de la corresponden-

2.4. *Samain*, fiesta militar y total

En *Samain*, por último, el primero de noviembre:

> «Carne, cerveza, nuez, embutido,
> es lo que corresponde en Samain,
> fuego de alegre campamento en la colina,
> leche batida, pan y mantequilla fresca»[96].

No es, afortunadamente, el único documento del que disponemos, pues se habla de *Samain* en numerosos textos. Tenemos incluso, y esto atestigua su importancia, el equivalente galo del nombre irlandés en el calendario de Coligny: *Samonios*. *Samain* es a la vez, en etimología exacta y simbólica, una «reunión» y el «fin o recapitulación del verano»[97]. Sin embargo, a pesar de la relación analógica entre *Samain* y el nombre del verano *(sam)*, su datación el primero de noviembre no ofrece ninguna duda. *Samhain* es también el nombre del mes de noviembre en irlandés moderno[98]. Todo esto viene confirmado por la triple definición del *Glosario de Cormac*:

- *Cetsoman*, «primero de mayo», y *cetsamain*, «primer movimiento del tiempo estival»;
- *Samrad*, «verano», *sam* en hebreo, *sol* en latín, de ahí que se diga *samson sol eorum*; *samrad* es por tanto el curso *(rad)* del sol cuando su altura y su calor son más agradables;
- *Samfuin*, «debilitamiento del verano, muerte del verano»[99].

El nombre del primero de mayo es significativo según esta definición etimológica: pertenece a *Samain*, es de naturaleza «samain», todos los días comprendidos entre el primero de mayo, que marca el inicio de la

---

cia irlandesa de *Beltaine*. Ambas asambleas no compiten entre sí, pero las autoridades romanas reutilizaron una, el *Conclium Galliarum*, que era adecuada para su política, y despreciaron la otra, la reunión carnute, que les resultaba inútil o contraria. Sin embargo, no tenían ninguna necesidad de prohibirla puesto que los druidas habían perdido todo papel religioso y político oficial. Aun así, D'Arbois de Jubainville provocó este error (*Les druides et les dieux celtiques à forme d'animaux*, p. 61) y J. J. Hatt lo perpetuó (*Celtes et Gallo-Romains*, París, 1970, pp. 2-43).

96 Ed. Kuno Meyer, *Hibernica Minora*, p. 49.

97 Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques X.43 Remarques sur samain, Samonios», *Ogam*, n.º 13, pp. 474-477. La cuestión se retoma exhaustivamente en *Les fêtes celtiques*, *op. cit.*

98 Dinneen, *Foclóir Gaedhilge agus Béarla*, ed. 1927, p. 937ab.

99 Whitley Stokes, *Three Irish Glossaries*, pp. 11 y 40.

estación cálida, y el primero de noviembre, que marca su final. La etimología es errónea, pero la explicación propuesta resuelve definitivamente el problema del lugar de la fiesta en el tiempo del calendario. Pero además, con toda razón, considera *Samain* la fiesta irlandesa y celta más importante.

El primer argumento es que *Samain* es la fecha casi obligada de todos los eventos míticos o épicos de los que tenemos conocimiento. En el relato fundamental *La Segunda Batalla de Mag Tured*, es en *Samain* cuando el Dagda tiene una cita con Morrigan o diosa de la guerra –que es también su esposa– en la cual ella le promete acudir en ayuda de los Tuatha Dé Danann:

> «El Dagda tenía una casa al norte en Glenn Etin. Ese año, no obstante, tenía una cita con una mujer en la fiesta de Samain de la batalla de Glenn Etin. El río Unius de Connaught ruge al sur de allí. Vio a la mujer en el Unius, en Corann, lavándose, con un pie en Allod Echae, es decir, Echumech, delante del agua al sur, y el otro en Loscuinn, delante del agua al norte. Tenía nueve trenzas libres en la cabeza. El Dagda le habló y efectuaron una unión. Por ello el lugar se llama el Lecho de la Pareja. La mujer aquí mencionada es Morrigan.
>
> Ella le dijo al Dagda que los fomores tomarían tierra en Mag Scene y le dijo que llamase a los hombres de Irlanda ante ella en el vado del Unius. Ella iría a Scene a matar al rey de los fomores, esto es, Indech, hijo de Dé Domnann. Le quitaría la sangre del corazón y los riñones del valor. Luego, enseñó a las tropas que esperaban en el vado del Unius las dos manos llenas de esa sangre. Desde entonces este vado se llamó el Vado de la Destrucción, debido a esta destrucción del rey»[100].

Samain es también el momento en el que todo el estado mayor de los Tuatha Dé Danann se reúne para preparar la lucha decisiva contra los fomores y los sucesos se despliegan de una fiesta de *Samain* a otra. En el mundo mítico se interrumpen de este modo porque, en lo que les concierne, todo lo que está sometido al tiempo no se expresa ni tiene existencia:

> «Era una semana antes de Samain y cada uno se apartó de los demás hasta que todos los hombres de Irlanda se volviesen a encontrar la víspera

100 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 53.

de Samain. Su número era de seis treintenas de centenas, a saber, dos treintenas de centenas en cada tercio»[101].

Éste es de nuevo el caso de los sucesos que jalonan la enfermedad de Cuchulainn: habiendo el joven héroe, un día de *Samain*, herido a dos mensajeras del *sid* que se le habían aparecido bajo la forma de pájaros, se durmió. Las mensajeras, tras recuperar su forma humana, lo azotan cruelmente y cae enfermo. Lo llevan a su casa

«y permaneció hasta el final del año en este lugar sin hablar con nadie. Ahora bien, al siguiente Samain, a finales de año, unos ultonianos estaban a su alrededor en su casa... Así estaban cuando un hombre vino hacia ellos y se sentó frente a la cama en la que estaba Cuchulainn».

Este hombre es el dios Oengus que viene a dar al héroe el consejo de presentarse en el Otro Mundo, es decir, de aceptar la invitación que le hacen. Y Cuchulainn se cura ipso facto[102].

Samain es ante todo una fiesta de obligación, de universalidad imperativa. Tal fiesta se celebraba dignamente:

«Los ultonianos celebraban una asamblea todos los años, esto es, tres días antes de Samain, y tres días después de Samain, y el mismo día de Samain. Era la época en la que los ultonianos estaban en la llanura de Muirthemne y celebraban la asamblea de Samain todos los años. No había nada en el mundo que hiciesen en esta época, salvo juegos, reuniones, pompa y magnificencia, comilonas y banquetes. De ahí es de donde vienen los tres días de Samain en toda Irlanda»[103];

o también:

«El mismo Conchobar les servía en la fiesta de Samain debido a que se reunía una gran muchedumbre. Era necesario alimentar a la gran multitud porque, si un hombre de los ultonianos no venía para la noche de Samain a Emain, perdía la razón y se le levantaba un túmulo y una piedra al día siguiente por la mañana. Había grandes provisiones en casa de Conchobar. Allí los tres días antes de Samain y los tres días después de Samain se señalaban con un festín en la casa de Conchobar»[104].

101 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 53.
102 Trad. Christian-J. Guyonvarc'h, *loc. cit.*, *Ogam*, n.º 10, p. 289.
103 *Ibid.*, p. 286.
104 Trad. Christian-J. Guyonvarc'h, *loc. cit.*, *Ogam*, n.º 11, p. 61.

Algunos pasajes, poco numerosos a fin de cuentas, dejan constancia de sacrificios u ofrendas a un ídolo:

> «Mag Slecht, ¿de dónde viene ese nombre? No es difícil. Allí es donde se encontraba el ídolo real de Irlanda, a saber, Crom Cruaich, y alrededor de él doce ídolos de piedra. Era de oro y fue el dios de todos los pueblos que habían conquistado Irlanda hasta la llegada de Patricio. Se le ofrecían los primogénitos de cada camada y los primeros retoños de cada clan. A él vino Tigernmas, hijo de Follach, rey de Irlanda, en Samain, con los hombres y las mujeres de Irlanda para adorarlo y todos se prosternaron ante él. La cúspide de sus frentes, el cartílago de sus narices, el extremo de sus rodillas y la punta de sus codos se quebraron, de modo que tres cuartos de los hombres de Irlanda murieron en estas prosternaciones. De ahí el nombre de Llanura de la Prosternación»[105].

Pero este texto, tal y como ya hemos señalado, apenas es más serio que su homólogo del *Dindshenchas métrico*[106]. No es difícil percibir en él la componenda cristiana que une y confunde el tema de las primicias ofrecidas a Yahvé y el culto pagano a la Piedra de Fal ajustado a la moda hagiográfica. En Crom Cruaich —otro nombre de la Piedra de Fal—, y en el nombre y la disposición de los ídolos que lo rodean, también, y principalmente, se puede ver una lejana de doce caballeros de la Tabla Redonda presididos por el A finales del verano, la fiesta de *Samain* retoma el tema productor de la Lugnasad del mes de agosto:

> «Había un rey célebre en Irlanda, Cormac, hijo de Conn. Había también en esos tiempos un rey del Ulster, Fergus el de los Dientes Negros. Fergus tenía dos hermanos: Fergus el del Cabello Largo y Fergus "fuego de Breg". El séquito de Cormac estaba en Tara en ese momento y el séquito de cada rey supremo de Irlanda también estaba allí con la intención de realizar el festín de Tara, a saber, quince días antes de Samain, el mismo día de Samain y quince días después de Samain. La razón por la que se reunían para cada Samain era la maduración de las bellotas y los frutos»[107].

Pero enseguida se entiende que esos frutos y bellotas no son lo esencial. El pueblo llano de aquella época no responde al mandato del festín

105 Ed. Whitley Stokes, *Revue Celtique*, n.º 16, pp. 35-36.
106 Ed. Edward Gwynn, *The Metrical Dindshenchas*, IV, pp. 18-20.
107 *Cath Chrionna*, «La batalla de Crinna», ed. Standish O'Grady, *Silva Gadelica* I, p. 319.

de Tara y los guerreros no van a ocuparse del fuego druídico. Sería imprudente extraer de un texto como el que acabamos de citar la conclusión de que *Samain* era una fiesta de carácter agrario[108]. Por lo demás, este mismo texto subraya inmediatamente los aspectos jurídicos:

> «He aquí la razón por la que se celebraba la fiesta de Samain: porque los hombres de Irlanda hacían allí las leyes y nadie osaba transgredirlas hasta que se reuniesen de nuevo al cabo de un año. Y cualquiera que las transgrediese era desterrado de los hombres de Irlanda».

Lo que predomina en la fiesta de *Samain* es el gran banquete real y militar:

> «El año en el que se dividió la provincia del Ulster en tres partes se realizó el festín de Samain en casa de Conchobar, en Emain Macha. La dimensión del festín era la siguiente: cien cubas de cada bebida. Los oficiales de la casa de Conchobar dijeron que todos los nobles ultonianos no estarían de más para el consumo de este festín debido a su calidad»[109].

Y, como en todo banquete,

> «los ultonianos se encontraron una vez en una gran ebriedad en Emain Macha. Se produjeron entonces entre ellos grandes discusiones y compararon las victorias, a saber, de Conall, Cuchulainn y Loegaire»[110].

Nunca acabaríamos de citar todas las frases de este tipo. La ebriedad y las pendencias sirven de telón de fondo a todas las descripciones de la fiesta. Se intuyen fácilmente los efectos en los espíritus dispuestos a la exageración y al ditirambo.

Las bebidas más corrientes eran la cerveza y el hidromiel. Pero cuando el rey del cantón o de la provincia era lo suficientemente rico, o se encontraba allí un druida o un hada lo suficientemente poderosos para operar el milagro (de lo que conocemos pocos ejemplos), se bebía vino, mercancía de lujo, preciosa y rara en Irlanda. El rey Muirchertach lo experimentó unos días antes de morir:

108 J. Vendryes (*La religion des celtes*, p. 313) creyó observar que la fiesta de *Samain* conservaba, al contrario que las otras tres, «un carácter mítico más acusado», lo cual no significa nada. También se equivocó al mantener la interpretación agraria.

109 Trad. De Christian-J. Guyonvarc'h, «L'ivresse des Ulates», *Ogam*, n.º 12, p. 491.

110 Trad. Christian-J. Guyonvarc'h, *loc. cit.*, *Ogam*, n.º 10, pp. 129-130.

> «Luego, volvió el rey a entrar con su séquito en la fortaleza. Después de mirar durante un momento el combate, les trajeron un poco de agua del Boyne y el rey dijo a la joven que la convirtiese en vino. La joven llenó entonces tres cubas con agua y les echó un encantamiento. Nunca habían probado en la tierra un vino que tuviese mejor sabor y más fuerza. Luego, hizo cerdos misteriosos y mágicos con helechos. Dio el vino y los cerdos al ejército y los consumieron hasta que se saciaron. Ella les prometió no obstante darles otro tanto todos los días a perpetuidad. Y Muirchertach dijo: "Nunca hemos tenido aquí alimentos como los alimentos que veis"»[111].

La carne de cerdo y el vino, la cerveza y el hidromiel, dan acceso a la eternidad. ¿Se puede soñar con alimentos más agradables y más sustanciosos, aunque no sean más que la ilusión de un momento fugitivo, el simple reflejo de una ebriedad sagrada? Su consumo comporta sin embargo riesgos, porque codearse y gozar con los seres y las cosas del Otro Mundo no es algo anodino ni gratuito:

> «La raza de Tadg, hijo de Cian, veló al rey esa noche cuando terminó el consumo del festín druídico. Cuando el rey se levantó al día siguiente por la mañana, es como si hubiese tenido un mal de postración y así estaba también todo aquel que había consumido el vino y la carne misteriosa y druídica que Sin había servido en ese festín»[112].

Por tanto, no hay ninguna necesidad de seguir explicando la «debilidad de los ultonianos», todos los cuales, excepto Cuchulainn, estaban afectados en la fiesta de *Samain*. No tuvieron, durante cinco días y cuatro noches, o cinco noches y cuatro días, más fuerza que una parturienta. La participación en las visiones divinas tenía su contrapartida material[113].

He aquí, de manera aproximada, cómo podía desarrollarse una fiesta de *Samain* en una corte de Irlanda. El texto del que extraemos la descripción forma parte del ciclo osiánico. Se trata de *Bruiden bheg na hAlmaine*, «El pequeño Albergue de Allen», relativamente tardío y cuyo manuscrito data del siglo XVIII. Pero la lengua es el irlandés medio y las costumbres podrían ser las de la época de La Tène, en alguna parte de la

111 *Aided Muirchertaig Meic Erca* «La muerte de Muirchertach, hijo de Erc», traducción Christian-J. Guyonvarc'h, *Annales, Économies, Sociétés, Civilisations*, septiembre-octubre 1983, p. 1001 (véase más abajo la referencia completa en la nota 128).

112 *Ibid.*, p. 1001.

113 Véase *La Souveraineté guerrière de l'Irlande*, pp. 48-60 y 170-180.

Galia en la bella época de la expansión celta. Los nobles de Irlanda estaban reunidos en multitud en casa de Finn:

> «Finn se sentó entonces en el asiento del héroe en el centro del albergue, Goll el Amable, hijo de Morna, en el otro asiento del héroe, y los nobles de sus séquitos a un lado y a otro de ambos. Cada uno se sentó a su lado según su nobleza y su patrimonio en el lugar determinado y conveniente, como había sido su costumbre en la antigüedad, en todo lugar y en todo tiempo.
>
> Entonces los criados se levantaron como una auténtica oleada para servir y proveer la residencia. Tomaron copas para beber repletas de piedras preciosas, con puras gemas de cristal, de un arte perfecto para cada vaso brillante. Y se les sirvieron bebidas, fuertes y fermentadas, licores agradables y dulces a estos buenos guerreros. La alegría creció entre su gente joven, la osadía y el espíritu en sus guerreros, la dulzura y la modestia en sus mujeres, el saber y la profecía en sus poetas.
>
> Entonces se levantó un heraldo, bien derecho y rápidamente. Agitó una tosca cadena de hierro para reprimir a los criados y a los rústicos. Agitó una larga cadena de plata vieja para reprimir a los nobles y a los señores de los *fianna*, al igual que a sus hombres de arte. Todos escucharon en silencio. Fergus el de la Boca Blanca se levantó, a saber, el *file* de Finn y los *fianna*. Cantó cantos, endechas y bellos poemas sobre sus antepasados y padres en presencia de Finn, hijo de Cumall. Finn y Oisin recompensaron al poeta maravillosamente, con los tesoros y riquezas más nobles. Luego, el *file* se presentó ante Goll, hijo de Morna, y le recitó las leyendas de las Fortalezas, las Destrucciones, los Robos, los Cortejos de sus antepasados y padres. Los hijos de Morna estuvieron contentos y de buen humor a causa de estas composiciones poéticas»[114].

Pocos relatos ponen tan de relieve el papel capital del *file* en una fiesta solemne, la generosidad suntuosa del soberano y de sus invitados de categoría, la alegría y la abundancia que reinan en el festín. Si a continuación las cosas acaban mal y hay que recurrir al heraldo a causa de las disputas y las estocadas, ningún druida es responsable. Al contrario, son los druidas y los *filid* quienes apaciguan la cólera y hacen cesar la violencia[115].

114 Ed. Standish O'Grady, *Silva Gadelica* I, pp. 336-337.

115 Esta capacidad es resultado de la superioridad de la autoridad espiritual sobre el poder temporal. Véanse los textos citados más arriba, p. 139 [Trad. esp.: *Geografía* III, (trad. José Vela Tejada y Jesús García Artal), Madrid, Gredos, 2001, pp. 235-236].

Se entiende mejor ahora que el primer hagiógrafo oficial de san Patricio, Muirchu, vituperase la fiesta de *Samain* al parodiar sin quererlo el altamente peyorativo *genus vatum medicorumque* de Plinio, «esa ralea de vates y médicos»:

> «Se produjo ese año una ceremonia de idolatría que los paganos tenían la costumbre de celebrar con numerosos encantamientos, invocaciones mágicas y otras varias supersticiones idolátricas, por lo que se llamó a los reyes, los príncipes, los jefes, los señores, los nobles de la nación y un número aún mayor de encantadores, adivinos y todo tipo de magos o doctores a la casa de Loegaire, como antiguamente a la casa del rey Nabucodonosor, en Tara, su Babilonia, la noche de la Pascua de san Patricio»[116].

¿Esto sucedía en *Samain* o en *Beltaine*? No lo sabemos. De todos modos, los nombres de Nabucodonosor y de Babilonia son las dos lacras de una comparación que evoca excesos de los que los reyes de Irlanda eran verdaderamente incapaces, incluso y sobre todo en Tara. La Pascua de san Patricio contraviene su propio calendario y el latino de Muirchu, por muy irlandés que sea, palidece al lado de las piedras preciosas de *El pequeño Albergue de Allen*.

El festín de abundancia y ebriedad condensa, recapitula y clausura la temporada militar. Pero *Samain* comportaba también, como toda asamblea irlandesa, aspectos legales y jurídicos:

> «Los pactos, las leyes y los deberes se fijaban y las opiniones de los hombres de Irlanda se emitían en esta asamblea. Había tres altas asambleas en esos tiempos, a saber, el festín de Tara, en *Samain* —pues era la Pascua de los Paganos—, y todos los hombres de Irlanda ayudaban al rey a celebrar esta asamblea, la feria de Tailtiu, en Lugnasad, y la gran asamblea de Uisnech, en Beltaine. La preparación del festín de Tara duraba siete años y, asimismo, al cabo de siete años tenía lugar la asamblea general de todos los hombres de Irlanda en el festín de Tara»[117].

La periodicidad del festín de Tara no es idéntica en todos los textos. Para el autor del *Libro de los derechos* tenía lugar cada siete años. El rey del Ulster

116 Ed. Whitley Stokes, *The Tripartite Life of Patrick*, II, p. 278.
117 «Ordalías irlandesas», ed. Whitley Stokes, *Irische Texte* III, pp. 198-199.

«debía pagar su asiento en Uisneach ocupando su sitio cada siete años y era también el derecho de cada rey provincial de Irlanda, tras lo cual éstos pedían al rey de Tara que hiciese el festín de Tara. Los reyes de provincias adquirían sus asientos en Uisneach mediante pago, siendo el precio que daban el siguiente, a saber, "el anillo del héroe" de oro rojo que cada príncipe llevaba en la mano y que dejaba en el asiento para beber. Pues, cuando estos reyes habían comido en el festín de Tara, los miembros de la asamblea de Irlanda se disolvían durante siete años, hasta tal punto que no tomaban ninguna decisión sobre deudas, deudores y disputas hasta el siguiente festín, al cabo de siete años»[118].

Para el transcriptor del relato *La enfermedad de Cuchulainn*, el festín era anual[119]. Para Keating, sin embargo, tenía lugar cada tres años y su descripción confirma y ayuda a comprender el pasaje del *Libro de los derechos* que acabamos de citar. Además los druidas aparecen en él con el nombre de «doctores»:

«Ahora bien, el festín de Tara era una asamblea real y general, como un parlamento, y todos los doctores de Irlanda se reunían cada tres años en Tara con ocasión de Samain para ordenar y renovar los pactos y las leyes y para aprobar los anales y los archivos de Irlanda. Se preparaba también un asiento para cada noble de Irlanda según su rango y su título. También se preparaba un asiento para cada jefe que mandaba los soldados al servicio del rey o de los señores de Irlanda. Asimismo, era costumbre en el festín de Tara que se ajusticiase a cualquiera que cometiera violencia o robo, que golpeara a algún otro o que lo atacara con armas, y sólo el rey, y nadie más, tenía el poder de perdonar tales acciones. Tenían costumbre también de pasar seis días bebiendo juntos antes de la sesión de la asamblea real, es decir, tres días antes de Samain y tres días después de la fiesta, acordando la paz y estrechando lazos de amistad entre ellos»[120].

En otros textos la duración de la fiesta se alarga hasta seis semanas[121] y esto debe ser la huella de una antigua organización jerarquizada de la

118 *Book of Rights*, ed. O'Donovan, p. 6; cf. pp. 23 y 272.

119 Cf. más arriba. La periodicidad es la misma en el relato *La muerte de Aed Slainne*, ed. Standish O'Grady, *Silva Gadelica* I, p. 82.

120 *History of Ireland*, ed. Dinneen II, p. 132.

121 Françoise Le Roux, «Études sur le festiaire celtique», *Ogam*, n.º 13, 1961, pp. 481-506. Véase en último lugar *Les fêtes celtiques*.

fiesta según el rey o la provincia a quien la preparación se hubiese confiado. En todo caso, nada permite sostener la simplicidad de la etiqueta o del ritual. En cuanto a la sanción que caía sobre todo culpable que infringía la prohibición de violencia o robo, el *Dindshenchas* nos da un ejemplo incidental que nos interesa mucho más que la información toponímica a la que sirve de pretexto.

> «Cathair el Grande ahogó a Garman el Rudo, hijo de Boimm Lecc, en la fuente de Port Caelranna («el Puerto de Punta Estrecha»), pues era su primer nombre y allí fue donde el lago surgió. Cathair realizaba el festín de Tara en Samain, tres días antes y tres días después de Samain, sin robo y sin violencia, sin disputas, sin embargos, sin enemistades, sin raptos. Pero Garman robó la diadema de oro de la esposa de Cathair cuando la asamblea estaba ebria. Garman se fue con la diadema de la reina y con las gentes de Cathair persiguiéndolo. Lo alcanzaron en la fuente de Caelrind y cuando estaban ahogándolo surgió el lago»[122].

El banquete ritual se reserva a los hombres, como conviene a una ceremonia específicamente militar y, por qué no decirlo, ya feudal. Pero no es un rasgo tardío, pues ocurre lo mismo en ese remedo y parodia del festín de Tara que es el *Festín de Bricriu*: hombres y mujeres festejan en salas separadas[123]. Señalemos la presencia de los doctores, indispensables para desentrañar las interminables complicaciones de las genealogías, los títulos y las prerrogativas de todos y cada uno. Hay que insistir en la obligación de paz y de amistad: muchos relatos épicos describen accidentes que rompen la armoniosa ordenación de la fiesta.

Pero no se legisla en el desorden y la pena de muerte aplicada a los creadores de problemas nos conduce al aspecto religioso: no se toleran ni disputas ni violencia porque los druidas están allí, preparan, ordenan, dirigen el festín según las normas tradicionales. Estamos ante la *caisc na ngenti*, la «Pascua de los Paganos» de la que hablan las ordalías, pero en otra fecha y con otra víctima sacrificial: no el tierno cordero pascual del cristianismo, sino el animal de ciencia y soberanía, el cerdo (o jabalí) dedicado al Dagda y a Lug.

En cuanto al nombre que designa la fiesta, P. W. Joyce distingue el significado de *féis*, «festín», *dail*, «asamblea» y *oenach*, «feria», los cuales

122 *Dindshenchas de Rennes*, ed. Whitley Stokes, *Revue Celtique*, n.º 15, pp. 428-429.
123 *Fled Bricrend*, ed. G. Henderson, Irish Texts Society II, p. 12.

son habituales, pero no sinónimos. Tales distinciones son precisas y necesarias, pero no son las únicas[124]. En realidad no hay otro nombre veraz, global y significativo más que el de la fiesta, *Samain*, como en el caso de todas las demás fiestas. Cada una de las palabras que acabamos de enumerar designa un aspecto. La indicación se debe interpretar muy probablemente en el sentido de un reparto funcional, por clases sociales, de las ceremonias. La clase guerrera tenía derecho al festín, la vulgar a la feria, los doctores se encargaban de la asamblea legal y, con anterioridad al cristianismo, de los sacrificios y las ceremonias religiosas. El recuerdo de los juegos ha subsistido en el folclore[125]. Puestas así las cosas, la fecha de *Samain* no puede ser más que el cambio de año celta.

Pues es desde luego a este papel de bisagra entre dos años a lo que debe *Samain* su función esencial de intermediación entre el mundo humano y el cosmos divino. Siendo un año y un día, en la concepción celta del tiempo, el equivalente de la eternidad, basta que el momento examinado, en este caso *Samain*, sea un «periodo cerrado», que no pertenece ni al año que acaba ni al que comienza, para que los eventos que en él se producen eviten las contingencias de las dos dimensiones. En *Samain* el Otro Mundo está presente en todas partes y se accede a él aún más deprisa si la reunión se produce allí donde habitualmente se manifiesta, en los lugares consagrados. La eternidad no es tampoco el sino normal de los humanos y, cuando participan en ella, es necesario que alguien los ayude u obligue. Con este fin los habitantes del *sid* vienen a la tierra y los druidas les dejan actuar. El clima generalmente frío y sombrío de noviembre, el viento del noroeste que viene del mundo de los muertos, las largas noches, propicias a las reuniones y a los banquetes, completan el cuadro. A priori, no son sólo unos cuantos relatos los que sitúan la acción en *Samain*, sino, aunque parezca imposible, todos los relatos:

- que incluyen una reunión o un banquete real;
- que describen un conflicto con los poderes del Otro Mundo, la

124 P. W. Joyce, *A Social History of Ireland*, II, p. 434 y ss.; D'Arbois de Jubainville, *Études sur le droit celtique* I, pp. 293-294. El estudio de las diversas denominaciones de las fiestas está en nuestra obra sobre *Les fêtes celtiques*, capítulos I y II.

125 Véase Ellen Ettlinger, «The association of burials with popular assemblies, faires and races in ancient Ireland», *Études Celtiques*, n.° 6, pp. 30 y ss. El folclore del primero de noviembre es muy importante en todos los países celtas y antiguamente celtas. Sobre el de *Samain* véase Véronique Guibert, *Les quatre fêtes d'ouverture de saison*, *op. cit.*, y después nuestra obra *Les fêtes celtiques*, aun cuando el folclore no sea nuestra principal preocupación.

intervención en los asuntos humanos de poderes venidos del Otro Mundo o, eventualmente, una irrupción temporal de los humanos en el Otro mundo;

– que ponen en escena, muy a menudo a lo largo de un banquete, la muerte de un rey o un héroe por razones prácticamente invariables: ruptura o violación de una prohibición, mala conducta o guerra injusta.

Lo cual equivale a afirmar que la fiesta de *Samain* es el punto crucial de las leyendas irlandesas. Es un periodo cerrado solemnemente inaugurado por los druidas que utilizan para este fin el más poderoso de sus medios de acción, el fuego: en vísperas de *Samain* todos los fuegos de Irlanda deben apagarse bajo amenaza de multa:

> «Así pues, (Tuathal) construyó Tlachtgha en la parte de Munster incorporada a Mide, y allí es donde se instituyó el fuego de Tlachtgha. Allí es donde tenían costumbre de reunirse y celebrar asamblea los druidas de Irlanda durante la noche de Samain para hacer sacrificios a todos los dioses. En este fuego quemaban a sus víctimas y era obligatorio, bajo pena de multa, extinguir todos los fuegos de Irlanda durante esa noche»[126].

Y tenemos un buen ejemplo de cierre del *sid* por acuerdo tácito de los poderes humanos y divinos al final del relato *La enfermedad de Cuchulainn*:

> «Los druidas le dieron (a Cuchulainn) la pócima del olvido. Cuando lo hubo bebido no se acordó más de Fand ni de nada de lo que había hecho. Dieron además el brebaje del olvido de sus celos a Emer, pues no estaba mejor que él. Manannan sacudió también su manto entre Cuchulainn y Fand para evitar que se volviesen a ver nunca más»[127].

Todo se desarrolla en el intervalo, y la presencia de los druidas es necesaria para que los humanos soporten la prueba. Cuando los druidas están ausentes o los guerreros no respetan la regla de la paz del festín, entonces surgen las disputas y las dificultades. La enfermedad de Cuchulainn dura asimismo un año, entre dos fiestas de *Samain*, y, sin los druidas, el héroe se hubiese vuelto loco. Pero su enfermedad sólo perturba a quienes lo cuidan unos cuantos días, al contrario de Bran, cuyo viaje dura varios siglos (véase el capítulo V).

126 Keating, *History of Ireland*, ed. Dinneen II, p. 246.
127 *Ogam*, n.º 10, p. 306.

Samain también puede ser siniestra:

> «Ailill y Medb estaban una noche de Samain en el Rath de Cruachan con todo su séquito. Estaban cociendo alimentos y habían colgado dos prisioneros el día anterior. Ailill dijo entonces: "Aquel que eche un lazo a la pierna de uno de los dos prisioneros que están en la horca recibirá de mí la recompensa que desee". Eran grandes la oscuridad y el horror de la noche, y los demonios aparecían siempre esa noche. A su vez, los hombres salieron esa noche para intentarlo, pero volvían rápidamente a la casa»[128].

Cuando el rey sufre la muerte ritual, herido de muerte por el enemigo, ahogado en un tonel de vino o cerveza y quemado vivo en el incendio de la casa real, tales sucesos ocurren siempre en *Samain*[129]. En *Samain* mueren los dioses y los héroes, tienen lugar todas las batallas de la mitología y la epopeya. Todos los acontecimientos importantes se concentran en ella y presentan tanto sus signos precursores como sus epílogos. Todo el tiempo se resume en ella. Por esta razón *Samain* posee el temible privilegio de ser el momento en el que, en palabras de M. L. Sjoestedt, «todo lo sobrenatural se precipita, dispuesto a invadir el mundo humano»[130]. Es una bella expresión, pero ahora debemos corregirla o, al menos, adaptarla: el contacto del hombre con lo divino se produce en primer lugar a través de una suspensión o interrupción del curso del tiempo humano.

Samain y *Beltaine* son, en conclusión, los dos polos del año celta, dividido entre la luz y la noche, como corresponde a una concepción del tiempo que pretende tener orígenes nórdicos. Tan fuerte fue esta concepción, tan general y tan ineludible, que todavía subsiste en el extraño y célebre texto llamado *Teanga bithnua,* «La lengua perpetua», tratado estrictamente cristiano que enumera las maravillas del mundo, del paraíso y del infierno:

128 *Echtra Neral* «Las aventuras de Nera», ed. Kuno Meyer, *Revue Celtique*, n.º 10, p. 214. Se puede ver la explicación de esta descripción ritual mutilada en Françoise Le Roux, «Sur quelques sacrifices et rites sacrificiels celtiques sanas effusion de sang», *Études Indo-Européennes* I, *Ogam* 35/36, 1983-84, pp. 95-100.

129 Véase el texto completo de *Aidead Muirchertaig Maic Erca,* «La muerte de Muirchertach, hijo de Erc», en la edición de Lil Nic Donnchadha, Mediaeval and Modern Irish Series 19, Dublín, 1964; traducción y comentario de Christian-J. Guyonvarc'h, «La Mort de Muirchertach, fils d'Erc, texte irlandais du très Haut Moyen Age: la femme, le saint et le roi», *Annales, Économies, Sociétés, Civilisations*, septiembre-octubre 1983, pp. 985-1015, con un prefacio de Jacques Le Goff.

130 *Dieux et héros des Celtes*, p. 71.

«Hay en este mar una isla cuya arena es de oro, y hay otro mar que se ve subir de Beltaine a Samain y bajar de Samain a Beltaine, es decir, medio año crece y medio año mengua. Las bestias de este mar y las ballenas gritan mientras está subiendo y callan mientras está bajando»[131].

3. El tiempo y el calendario

No hay que reprochar a los celtas sus incoherencias o inconsecuencias cronológicas: sólo muestran el intento, a veces infructuoso o torpe, de traducir, en los relatos que podemos leer, el infinito y la eternidad en términos finitos accesibles al entendimiento humano. Nos encontramos entonces con el problema de la metafísica del espacio-tiempo, y las enseñanzas de los druidas no eran ajenas a él.

3.1. El tiempo humano y el tiempo mítico

En efecto, como acabamos de demostrar, el tiempo humano y el tiempo mítico son muy distintos el uno del otro[132], y los druidas, dueños del tiempo mítico en lo relativo a sus consecuencias humanas, no dejaban de conocer y administrar el tiempo humano con sus rigurosas exigencias, esto es, el calendario. Sería un error no creer a César cuando escribe (*Comentarios* VI, 14):

«Además, disertan y enseñan a sus jóvenes sobre numerosas cuestiones, referidas a los astros y sus movimientos, el tamaño del orbe y de las tierras, la naturaleza, la esencia y el poder de los dioses inmortales»*.

Pomponio Mela confirma (*Corografía* III, 2, 19):

«(Los druidas) aseguran conocer el tamaño y la forma de la tierra y del firmamento, el movimiento del cielo y de los astros y el destino trazado por los dioses»**.

131 Georges Dottin, «Le Teanga Bithnua du manuscrit de Rennes», *Revue Celtique*, n.º 24, pp. 373-374.

132 Christian Guyonvarc'h, «Über einen alten Zeitbegriff im Keltischen», *Studien zur Sparachwissenschaft und Kultur, Gedenkschrift für Wilhelm Brandenstein*, Innsbruck, 1968, pp. 55-56.

* Trad. esp.: *op. cit.*, p. 213 [N. del T.].

** Trad. esp.: *op. cit.*, p. 84 [N. del T.].

Aún hay más, según César (*Comentarios* VI, 18):

> «Por esta razón, (los galos) determinan la duración de cualquier período según el número, no de los días, sino de las noches. Los aniversarios y los comienzos de meses y años los cuentan de forma que el día vaya detrás de la noche»*.

Y según Plinio (*Nat. Hist.* XVI, 249): «regulan sus meses y sus años por la luna, y también sus siglos de treinta años».

Irlanda contaba igualmente en noches: los textos en ocasiones especifican *aidche Samna*, «la noche de Samain»; en galés se dice *wythnos*, «ocho noches», y *pymthegnos*, «quince noches», para designar la semana y la quincena; mientras que en bretón, *antronoz*, «al día siguiente», es literalmente «más allá de la noche». Los galos se consideraban hijos del sombrío dios Dispater (César, *Comentarios* VI, 18): «Todos los galos afirman que son descendientes de Dis Pater: dicen que esto es lo que cuentan las tradiciones de los druidas»**.

Esta concepción explica por qué la estación sombría es la primera del año en el calendario. Los celtas son hijos del dios de la noche, pues la noche da a luz al día al igual que el Ser procede del No-Ser.

3.2. El calendario

Es un hecho que el calendario galo, cuyos fragmentos se descubrieron en Coligny (Ain) a finales del siglo pasado, ofrece correspondencias estructurales y léxicas con los testimonios irlandeses, lo que refuerza la impresión de unidad doctrinal. La principal correspondencia es la del nombre de mes *Samonios* con el irlandés *Samain*. Apuntemos una frase muy corta, *trinoux(tion) samon(i) sindu(os)*, que ya hemos propuesto traducir como «las tres noches de Samonios (comienzan) hoy»[133]. Además, este calendario luni-solar previsto para cinco años tiene la noche siempre

133 Françoise Le Roux, «Le calendrier gaulois de Coligny (Ain) et la fête irlandaise de Samain (*Samonios)», *Ogam*, n.º 9, 1957, pp. 337-342. Esta interpretación no es revocable basándose en las dudas que puede suscitar el significado «noche» del tema radical *noux* (cuya grafía no es constante). No vemos qué otra cosa podría significar, digan lo que digan varias hipótesis ya caducas. Aparte del calendario de Coligny, no tenemos ningún testimonio del nombre de la «noche» en celta continental.

* Trad. esp.: *op. cit.*, p. 215 [N. del T.].

** Trad. esp.: *op. cit.*, p. 215 [N. del T.].

como unidad de tiempo y la disposición de los meses y los años concuerda perfectamente con los siglos druídicos de treinta años que menciona Plinio.

Así pues, guardémonos de suponer que el calendario celta fue al principio únicamente lunar para adaptarse después al ciclo solar. No sabemos cuándo ni cómo se elaboró: a pesar de los numerosos esfuerzos realizados, no se ha elucidado suficientemente y plantea más problemas de los que permite resolver[134].

Pero la finalidad religiosa universal y exclusiva del calendario no puede en ningún caso ponerse en duda. Una cosa al menos es segura: el tiempo y la medida del tiempo que delimitan, acompasan y marcan la vida humana, a lo largo de los años, las fiestas y las estaciones, pertenecen a los dioses y, subsidiariamente, a sus ministros, los druidas. Por este motivo, el dios de los druidas, el Dagda —y desde luego también su homólogo galo con variados y variables nombres—, como padre de Mac Oc (dios de la juventud y por tanto del tiempo) y como señor de la Eternidad, es también el señor del Tiempo, atmosférico y cronológico. El propio cristianismo, hasta nuestra época contemporánea —en la que todo se vuelve profano—, no ha cambiado nada de este principio de finalidad religiosa del calendario, ya que no hay un solo día, aparte de las grandes fechas litúrgicas, que no sea la fiesta de uno o varios santos. Sin calendario no hay ni rito ni liturgia ni práctica religiosa regulada[135]. No hay ni siquiera año «civil» posible.

134 Véase Christian-J. Guyonvarc'h, Françoise Le Roux y Jord Pinault, «Le calendrier gaulois de Coligny (Ain)», *Ogam*, n.º 13, pp. 521-532 y 635-660. Este trabajo contiene referencias de lo esencial de la bibliografía anterior.

135 El folclore ha conservado un hecho precristiano fundamental que viene a ser una prueba indirecta de lo que explicamos: la importancia concedida, en buena parte de Europa, y en particular en los países celtas, a lo que Arnold van Gennep (*Manuel de folklore français contemporain* I/VII, París, 1958) denomina el ciclo de los doce días. Pero los hechos bretones recogidos por Van Gennep (pp. 2900-2909) no están explicados en función de los antecedentes precristianos. Joseph Loth («Les douze jours supplémentaires (gourdeziou) des Bretons et les douze jours des Germains et des Indous», *Revue Celtique*, n.º 24, 1903, pp. 310-312) descubrió la primera correspondencia celta, despreciada, omitida o ignorada por Van Gennep. J. Loth sólo estudió sucintamente la correspondencia celta que descubrió, pero es exacta. Se trata, según Grégoire de Rostrenen (*Dictionnaire François-Celtique ou François-Breton*, ed. 1732, p. 632b, artículo «mois»), de los «doce primeros días del mes de enero... De acuerdo con la opinión que tiene el pueblo, la calidad de estos doce primeros días del año denota la de los doce meses». J. Loth añade a este testimonio del siglo

A falta de poder proponer una explicación global (en la que no debemos pensar hasta dentro de mucho tiempo, a pesar de ciertas quimeras), el calendario de Coligny contiene varios detalles manifiestamente relevantes. Recordemos por ejemplo la distinción entre los días fastos y nefastos operada implícitamente por el druida Cathbad cuando anuncia a sus alumnos cuál es el signo del día o cuando los druidas de Medb retienen el ejército de Irlanda, a punto de invadir el Ulster, durante quince días[136]. Todos los procedimientos de adivinación, sobre todo aquellos que consistían en «echar las maderas», ayudaban a la distinción. Ahora bien, además de las dos expresiones *prinni lag* y *prinni loud*, el calendario de Coligny contiene las dos palabras *mat-* y *anmat-*. Este adjetivo vuelve a aparecer en el bretón *mat*, «bueno», galés *mad*, irlandés *maith*, mientras que *an-* es un prefijo negativo todavía usado en las lenguas celtas[137].

XVIII el del lexicógrafo bretón contemporáneo François Vallée, según el cual, en la Alta Cornouailles, son «los seis últimos días de diciembre y los seis primeros días de enero». En Goëlo, los *gourdeio (gourdezioù)* tienen el significado de «días suplementarios en la gestación de un animal» (*loc. cit.*, p. 310) y en la Alta Cornouailles reciben el nombre de *titennaou* «pezón». Loth comprendió que «es sin duda una expresión metafórica que indica que se añade algo al número redondo. Los bretones veían el año lunar en forma de círculo al que se añadían como una puntita los doce días» (pp. 310-311). Lo cierto es que los doce días son muy viejos y que, en los países celtas —o antiguamente celtas—, constituyen o pueden constituir una huella de mes intercalar. Pero también es posible traducir el bretón *gourdeiz* como «gran día» y esto nos conduce de nuevo una vez más a ver en los días de fiesta los momentos fuertes del año calendario, cuando el tiempo humano se cruza con el tiempo mítico. Jean Haudry («Héra», *Études Indo-Européennes*, Lyón, 1983/6, p. 31) observó que, en la mitología védica, los doce días correspondían aproximadamente a la diferencia entre los doce meses solares y el año lunar. Lo que precede no es exhaustivo, pero por otra parte basta para probar la unidad congénita del mundo indoeuropeo en la concepción y la marca calendaria del tiempo.

136 Véase también *supra*, pp. 268-269. Esto significa que la serie de días «nefastos» puede sobrepasar la quincena y llegar al mes. Así pues, es posible la asociación con los meses del calendario de Coligny calificados unos como *mat-* y otros como *anmat-*. Otra evidencia resulta del hecho de que, en el sistema celta, al ser un día y una noche el equivalente simbólico de la eternidad, la equivalencia se traslada al mes como unidad de tiempo que comporta, como el día y el año, una parte clara y otra oscura. Esto no impide naturalmente que haya días o meses «claros» y días o meses «oscuros». Por último, debemos recordar que la «semana» de siete días es, en neocelta, un préstamo latino. Ni el irlandés *seachtain* ni el bretón *sizhun* son palabras cuya etimología se remonte al celta antiguo.

137 Sobre el prefijo *an-* véase Christian-J. Guyonvarc'h, *Dictionnaire étymologique du breton ancien, moyen et moderne*, artículo «an». Nada en la lexicografía y ni en la etimología celtas permite postular para el tema **matu-* o **mati-* un significado diferente a

En conclusión, a pesar de sus enormes lagunas, el calendario de Coligny posee varios méritos nada despreciables y merece algunas reflexiones:

— Prueba, por su sola existencia, la veracidad de la aserción de César (*Comentarios* VI, 14) sobre las habilidades astronómicas –y en consecuencia matemáticas– de los druidas. Esto era ya obvio para Camille Jullian[138] y debe continuar siéndolo para nosotros y para nuestros sucesores.

— Ninguna interpretación calendaria celta no es ni será válida si no concuerda con los datos proporcionados por el calendario, así como con la frase capital mediante la cual Plinio nos informa de que los galos hacían comenzar sus siglos, sus años y sus meses tras el sexto día de la luna.

— La considerable masa de trabajos ya efectuados (aunque no todos pueden ser tomados en serio) no es aún suficiente para que podamos esperar legítimamente que se desvele dentro de poco tiempo el secreto del funcionamiento del calendario. En todo caso, toda explicación que contradiga los datos calendarios insulares y no descifre su desfase real en relación con los solsticios y los equinoccios debería a priori desecharse.

— Los elementos léxicos galos contenidos en el calendario son importantes, pero fragmentarios. Exigen un estudio tanto más profundo y prudente cuanto que no deben servir para apoyar ninguna hipótesis previa ni para contradecir en nada la concepción celta del tiempo, mítico y humano[139].

«bueno». Convendría «partir de un radical **ma-* que designa la idea de lo que es favorable, en primer lugar en el sentido místico y religioso» (J. Vendryes, *Lexique étymologique de l'irlandais ancien*, MNOP, París, 1960, M-12). Esta definición está incompleta, pero indica en qué dirección la filología orientará la investigación religiosa. El significado del galés *anfad* «malo», contrario a *mad* «bueno», es todavía muy claro y no necesita comentario.

138 *Histoire de la Gaule* II, pp. 392-394.

139 Véase nuestra obra *Les fêtes celtiques*, *op. cit.*, pp. 156-160, por ejemplo.

V. LA DOCTRINA Y LOS ORÍGENES DEL DRUIDISMO

La doctrina druídica, la materia de esa enseñanza que duraba tantos años, se nos escapa casi por completo: aquellos que la conocían no pusieron su saber por escrito. Ahora intentaremos comprender esta reluctancia, luego nos centraremos en las pocas ideas esenciales que han sobrevivido. Huelga decir que estas ideas, que expresan o retienen conceptos muy claros y nociones tradicionales evidentes, poseen pleno valor doctrinal y permiten adoptar una perspectiva general que justifica nuestro título.

1. La escritura

Los druidas continentales no nos dejaron ningún texto susceptible de procurarnos un conocimiento directo de las doctrinas que enseñaban. En cuanto a los antiguos, griegos y latinos, debido a la ausencia de un mínimo de curiosidad por las ciencias y las lenguas bárbaras, sólo nos han legado sus propias aproximaciones, por ejemplo, Diógenes Laercio (*Vidas de los filósofos*, Introducción 6):

> «Los que afirman que la filosofía tuvo comienzo entre los bárbaros asignan incluso a cada uno el carácter de ésta. Y dicen que los gimnosofistas y los druidas filosofaban al prescribir en sus enigmáticos modos honrar a los dioses y no hacer nada malo y ejercitar el valor»*.

* Trad. esp.: *Vidas y opiniones de los filósofos ilustres* (trad. Carlos García Gual), Madrid, Alianza, 2007, p. 39 [N. del T.].

Aquellos autores se conformaban con tales generalidades, rápidamente convertidas en lugares comunes, y se abstenían de decir, en particular, por qué los druidas no escribían, y cuando lo decían, lo decían mal. En consecuencia, las explicaciones modernas suelen ser confusas y estar lastradas por el empirismo: o bien se supone que los celtas no sabían escribir[1], o se considera que la escritura era para ellos un penoso ejercicio[2], o bien se cree adivinar que la única intención de la enseñanza de los druidas era la formación intelectual de la clase guerrera[3], lo que no puede tomarse en serio. El reproche constante y latente que los modernos hacen a los druidas es no haber utilizado como los latinos y los griegos las inmensas posibilidades de la escritura para la constitución de archivos explotables por los historiadores. Nosotros no nos adheriremos a este reproche. Evidentemente es lamentable que Diviciaco u otro no nos haya legado, en galo, el equivalente celta del *De divinatione* de Cicerón, y es igualmente desazonador que Vercingétorix no haya empleado el tiempo que le dejaba la cautividad para redactar sus memorias. Pero no podemos dejar de pensar que, si esos archivos existiesen, no cumplirían las exigencias o las normas literarias clásicas, e interesarían principalmente a los filólogos y a los lingüistas que, siguiendo las pautas de su oficio, se preocuparían por la forma en detrimento del contenido. Esto ya ocurrió en el caso de la literatura irlandesa medieval: la palabra *druidechta* «druidismo», es casi siempre entendida en su acepción más reciente de «brujería, magia, arte diabólica»[4], con todas las consecuencias que ello implica. Se olvida que la palabra abarcaba al principio un enjambre de nociones vinculadas a la autoridad espiritual, incluidas —lo cual resulta una singularidad en el mundo antiguo— las nociones morales[5].

1 T. D. Kendrick, *The Druids*, Londres, 1927, p. 119 (*Los druidas*, Arganda del Rey, Edimat, 2002).

2 Nora K. Chadwick, *The Druids*, p. 44.

3 Camille Jullian, *Histoire de la Gaule* II, p. 107, Jan de Vries, «Die Druiden», en *Kairos*, 1960, p. 69.

4 Un empleo de la escritura ligado a prácticas mágicas en la Galia es, con la documentación de la que disponemos actualmente, casi siempre un signo de decadencia y de supervivencia tardía. Véase la nota 8.

5 Albert Bayet (*La morale des gaulois*, pássim) no vio sin embargo que estas nociones morales revelaban una organización muy diferente de la nuestra, ya que se basaban en lo «verdadero» y lo «falso» y no en el «bien» y el «mal» que son criterios subjetivos.

Nuestro juicio actual es bastante incorrecto porque no tenemos a nuestra disposición para estudiar la Galia más que informaciones dispersas, mientras que los documentos irlandeses fueron —y aún lo son— casi siempre desaprovechados por métodos y principios inadecuados. La escritura no pudo representar, a ojos de los antiguos celtas, el valor probatorio que nosotros le concedemos hoy; no pudo ser tampoco el medio de transmisión a la posteridad que las civilizaciones clásicas reinantes en Europa desde hace veinte siglos ven en el «libro». La ausencia de escritura, afirmada en primer lugar por César (*Comentarios* VI, 14) y confirmada por la ausencia de todo descubrimiento textual o arqueológico importante (no tenemos ningún libro, ninguna obra de longitud alguna en celta de la Antigüedad), debe instarnos a la prudencia en el estudio de la doctrina.

César, en efecto, no podía comprender que la escritura era para los celtas un medio de fijación y no de transmisión o de enseñanza. *Mihi videntur*, «me parece», escribe prudentemente cuando constata que los druidas no escriben, y tiene razón al emplear esta expresión, pues se equivoca en el fondo del problema. Que no utilizasen la escritura para la transmisión de su saber no implica que no la conociesen. La inexistencia de textos galos es totalmente independiente del nivel cultural alcanzado por la civilización de la Galia y el mismo César da fe de que los helvecios habían consignado, en caracteres griegos, en tablillas que fueron encontradas en su campamento, el resultado de un censo (*Comentarios* I, 29):

> «En el campamento de los helvecios se encontraron tablillas redactadas con caracteres griegos, que fueron entregadas a César: en ellas se había llevado a cabo un recuento nominal del número de los que habían salido de su patria, de los que podían empuñar armas y, aparte, también de los niños, ancianos y mujeres»*.

Estos tesoros antroponímicos, que, a falta de otra cosa, prueban indirectamente la existencia de una forma no rudimentaria de administración, no se han conservado. Reprochémoselo a César y no a los galos. Tampoco se han conservado, por fuerza, las cartas a los muertos que, según Diodoro de Sicilia (V, 28, 6)[6], se echaban a las hogueras funera-

6 Véase *infra* la cita del pasaje del autor griego.

* Trad. esp.: *op. cit.*, p. 64 [N. del T.].

rias. Pero las monedas galas contienen leyendas en caracteres latinos, griegos o lepónticos y no se puede decir que la epigrafía gala no exista. Por lo tanto, hay al menos una contradicción aparente entre la doctrina que César enseña y los hechos que constata.

La verdad es que los druidas no ignoraban la escritura y ninguna de sus sentencias prohibía su empleo. Si hubiese sido así, si César hubiese tenido razón a pesar de su *mihi videntur*, tendríamos en última instancia las cuentas de los alfareros de La Graufesenque[7], pero no tendríamos ninguna inscripción. Ahora bien, la Galia meridional y cisalpina, así como España, país en el que los celtas continentales estuvieron desde muy pronto en contacto prolongado con el mundo clásico, presentan actualmente un repertorio de varios cientos de textos epigráficos, generalmente cortos, difíciles de leer, igual que de traducir, pero que existen y cuyo contenido es casi invariablemente funerario o religioso[8]. Evidentemente no son los druidas como tales los responsables de la existencia

7 Christian-J. Guyonvarc'h, «Les adjectifs numéraux en celtique», *Ogam*, n.º 10, 1958, pp. 83 y ss., y 169 y ss.

8 En ellas se encuentra cierto número de teónimos: *Taranis*, *Belisama*, *Belenos*, *Brigantia*, *Ucuetis*, *Anvalonnacos*, etc. Pero está todo lejos de aclararse. Pues precisamente de la influencia extranjera, helenística para empezar y latina para terminar, se desprende la primera dificultad de la epigrafía celta continental: los hablantes de celta rara vez son epigrafistas y, por lo que sabemos hasta ahora, los epigrafistas nunca son hablantes de celta. Ahora bien, mientras que unas lecturas son cómodas, otras son de una dificultad espantosa. Resulta vano, perjudicial incluso, lanzar brillantes hipótesis o reconstrucciones léxicas, morfológicas e incluso sintácticas cuando no se tiene ninguna certeza absoluta acerca de la naturaleza de los caracteres, la lengua utilizada (¿en España sigue siendo celta?), la separación de las palabras, el final de las líneas o incluso el orden en el que conviene leer las dos caras de una tablilla. El caso de la tablilla de execración de Rom, redactada en latín y tomada durante mucho tiempo por un texto galo porque Rhŷs, Dottin y otros la habían leído mal (está escrita en cursiva latina del siglo III), debería incitar a la prudencia más extrema [véase Rudolf Egger & Christian-J. Guyonvarc'h, «La tablette d'exécration de Rom (Deux-Sèvres), sa langue et les acteurs gallo-romains», *Celticum*, n.º 5, 1962]. En todo caso, no hay epigrafía druídica como tampoco hay epigrafía religiosa celta de la época alta. A priori todo documento epigráfico celta de la Antigüedad es u originario de las regiones periféricas (Italia del Norte, España, Galia meridional) o bien tardío (de época helenística en la Galia meridional, romana en el resto). Como la mayoría de los indoeuropeos, los celtas nunca tuvieron un alfabeto original y tomaron prestado a las culturas vecinas la noción de escritura como medio de archivo o enseñanza. Llama la atención que, aún hoy, la mayoría de las reconstrucciones o de las «lecturas» de textos epigráficos galos se realicen según modelos o criterios de apreciación latinos o griegos.

de estos documentos, sino la influencia extranjera, griega primero, romana después. La existencia del calendario de Coligny –que es verosímilmente de época romana– es ya una prueba patente de esta influencia. Sin embargo, no es difícil demostrar que, no obstante las influencias clásicas, la doctrina celta de la oralidad está a salvo en la Galia como en los demás sitios.

Sería sorprendente, por otro lado, que los druidas hubiesen querido impedir a toda o parte de la sociedad tener acceso a la verdad y al saber: cualquiera que poseyese las cualificaciones requeridas podía seguir las enseñanzas de uno o de varios druidas, si no convertirse él mismo en uno. La doctrina druídica no era más secreta de lo que lo son en nuestros días la gramática del irlandés antiguo o del sánscrito. Si el saber y el conocimiento no están universalmente difundidos, es porque la inteligencia no está igualmente repartida entre los individuos.

1.1. La escritura ogámica

La realidad es que, aparte de la necesidad probable –y sentida sin ninguna duda muy tardíamente en la Galia– de algunos usos profanos, administrativos o militares, el empleo de la escritura no respondía entre los celtas a las normas que han venido a ser las del occidente moderno. En Irlanda y en la Galia, los druidas y sus alumnos no fueron, paradójicamente, eruditos que ignoraban la escritura: eran, al contrario, personas que sabían leer y escribir como nadie. Pero la escritura estaba de algún modo cargada de una magia más poderosa, o más peligrosa, que la voz. Sólo era útil en casos excepcionales.

Había sin embargo una segunda razón, más profunda, que César no percibió. En efecto, los celtas de Irlanda tenían, antes del alfabeto latino, los *ogam*, una escritura especial, atestiguada en sus últimas manifestaciones hacia los siglos VI y VII, consistente en muescas o rayas horizontales u oblicuas, trazadas a ambos lados de una línea vertical en forma de raspa de pescado, sobre una piedra. Su origen no está nada claro, aunque su adaptación al alfabeto latino, en cuanto al número y al valor fónico de los signos, no presenta ninguna duda. Sin embargo, sus usos son bastante precisos. Entre Irlanda, Escocia y el País de Gales (en las regiones donde se habían implantado colonias irlandesas) se han contado cerca de trescientas inscripciones ogámicas, todas sobre piedra y todas funerarias, muy cortas, las cuales contienen una o dos palabras (raramente más), casi siempre el nombre del difunto y el de su padre. Se han extraído de estas inscripciones, que se remontan al estado lin-

güístico del gaélico común, algunas observaciones preciosas para los lingüistas. Pero no hay ningún texto: la pesadez del manejo y la lectura de semejante alfabeto era suficiente obstáculo para cualquier génesis literaria[9].

No obstante, la escritura ogámica, según numerosas alusiones o menciones de los relatos legendarios, también se grabó sobre varas de madera y los grabadores eran druidas (mucho más raramente guerreros) que las utilizaban para sus encantamientos o sus operaciones mágicas. Así, la maldición escrita era una terrible sanción, hasta el punto de que el *Auraicept,* o tratado de la escritura, sitúa los *ogam* en el ámbito del diosgavillero Ogma, el cual es también el dios de la elocuencia:

> «Ogam viene de Ogma, *suo inventore primo,* de acuerdo con el sonido, *quidem*; pero, de acuerdo con la cosa, ogam es *og-uaim* "aliteración perfecta", es decir, que los *filid,* por su mediación, lo aplican a la poesía. Los poetas valoran el gaélico a través de las letras. El padre del ogam es Ogma, la madre del ogam es la mano o el cuchillo de Ogma»[10].

Pero, anteriormente, el autor del *Auraicept,* o al menos el transcriptor de esta venerable tradición, había planteado preguntas determinantes:

> «¿Cuáles son el lugar, el tiempo, la persona y el motivo de la invención del ogam? No es difícil. El lugar es *Hibernia insula quam nos Scoti habitamus.* Fue en tiempos de Bres, hijo de Elatha, rey de Irlanda, cuando se descubrió. La persona es Ogma, hijo de Elatha, hijo de Delbaeth. Ahora bien, es Ogma, hombre muy sabio en lenguaje y poesía, quien inventó el ogam. La causa de la invención, prueba de su inteligencia, es que ese lenguaje debía ser propiedad reservada a los eruditos y no a los rústicos ni a los pastores. ¿De dónde saca el ogam su nombre, de acuerdo con el nombre y la cosa? ¿Quiénes son el padre y la madre del ogam? ¿Cuál fue el primer nombre escrito en ogam? ¿Con qué letras fue escrito, quién lo escribió y por qué la *b* precede cada letra? *Hic uoluuntur omnia*»[11].

9 Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Die irische Ogam-Schift», *Studium Generale,* n.º 20, 1967, pp. 449-456; Françoise Le Roux, «Le dieu celtique aux liens», *loc. cit., Ogam,* n.º 12, 1960, pp. 209-234, que fue la primera en despejar y analizar la relación entre la ligadura, la escritura, la palabra y la elocuencia.

10 *Auraicept na nÉces,* ed. George Calder, Edimburgo, 1917, p. 272. Cf. Anders Ahlqvist, *The Early Irish Linguist, an edition of the canonical part of the Auraicept na nÉces with introduction, commentary and indices,* Helsinki, 1982, 81 páginas.

11 *Auraicept na nÉces, op. cit.,* p. 272.

1.2. El valor de la escritura

La etimología del nombre de Ogmios y de los ogam nos muestra otra cosa[12], pero no importa, pues el *Auraicept*, a pesar de su fecha tardía, sitúa claramente la escritura en el ámbito corriente de los *filid*. *Ollamh* («Doctor») es hijo de Ogma. Y las trescientas cincuenta historias, largas o cortas, que debía saber el *ollamh* no estaban hechas para ser leídas, sino para ser recitadas o contadas, lo cual explica que existan muchos textos en dos o tres versiones, la más antigua de las cuales es en pocas ocasiones la más larga. Como dice Georges Dumézil al trasladar el problema al periodo indoeuropeo:

> «... los *gâthâ* búdicos de la India y los *gâthâ* avésticos de Irán, toda la epopeya irlandesa, en suma, permiten vislumbrar un mismo prototipo: fragmentos en verso, relativamente fijados, para los pasajes patéticos o expresivos, o sencillamente más importantes (discursos, diálogos, a veces descripciones); pero para los demás, es decir, para el conjunto del relato, una prosa a la sazón fluida que cada recitador trataba a su manera, alargándola o comprimiéndola, embelleciéndola, modernizándola, adaptándola... Es probable que los numerosos versos con los que los aprendices de druida, según César (sin duda más bien los aprendices de vate), cargaban su memoria fuesen versos de este tipo: no eran poemas que se bastaban a sí mismos, sino articulaciones, referencias rítmicas en desarrollos en prosa cuyo significado, único, era tradicional»[13].

¿Por qué? ¿Por qué rechazar el procedimiento más cómodo que los hombres hayan imaginado nunca para aliviar su memoria? ¿Qué clase de incompatibilidad existía entre la Tradición Druídica y la escritura?

12 Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques V. 14. Gaulois Ogmios, irlandais Ogma, Ogam», *Ogam*, n.º 12, pp. 47-49; véase también Françoise Le Roux, «Notes d'Histoire des Religions XX. 56. Deux questions relatives à Ogmios: l'origine grecque et la transmission insulaire», *Ogam*, n.º 22-25, 1970-1973, pp. 231-234. Recordemos que no existe ninguna representación figurada antigua de Ogmios y que es también, muy verosímilmente, la divinidad «que no se nombra» por ser tan grande el temor que inspira. Esto explica sin duda que la denominación gala (e irlandesa) esté calcada del griego.

13 *Revue de l'Histoire des Religions*, tomo 122, p. 132. El artículo se publicó de nuevo con el título de «La tradition druidique et l'écriture: le vivant et le mort», en *Georges Dumézil. Cahiers pour un temps*, Centro Georges Pompidou / Pandora Éditions, París, 1981, pp. 325-338.

He aquí cómo se podría formular: mientras que la escritura sirve para la fijación de un momento religioso y hace eternos, estadísticamente duraderos, los efectos de un fórmula mágica, de una mención funeraria, de una obligación o de una maldición, *defixio* o *geis*, el pensamiento real, activo, dinámico, que evoluciona como la vida, de la que es la parte más sutil y preciosa, no puede y no debe plegarse a tales contingencias:

> «... en cada generación, sigue diciendo Georges Dumézil, en cada estudiante, el saber se reencarna, no es recibido como un depósito, reviste una forma que, dejándole todo su significado y sus rasgos esenciales, lo rejuvenece y en cierta medida lo actualiza...»[14].

Un uso generalizado de la escritura hubiese fijado en el tiempo, en un momento del tiempo, lo que debía vivir y revivir eternamente y, por consiguiente, lo hubiese matado en cierto modo. Así se comprende por qué todos los textos mitológicos irlandeses fueron transcritos después de la cristianización: la tradición celta era oral, puesto que era una tradición viva.

La escritura no prevalece jamás sobre la palabra. Sólo una vez, que nosotros sepamos, sucede que lo muerto (la escritura) dé testimonio en contra de lo vivo (la palabra). Pero es un falso testimonio. La historia, que vale la pena contarse, proviene de las ordalías irlandesas: un rehén del rey Cormac, Socht, poseía una espada maravillosa, uno de esos objetos espléndidos y excepcionales que suscitan envidia y codicia, y cuya leyenda sugiere complacientemente descripciones lisonjeras. El hospedero del rey la pide y, al no obtenerla, se rebaja a utilizar un ardid mendaz y fraudulento:

> «Así estuvieron largo tiempo. Dubdreann (el hospedero) deseaba la espada y pensaba en cómo conseguirla. Una vez, llevó a Socht a una asamblea de bebidas. Dubdreann pidió al copero que sirviese vino e hidromiel a Socht hasta que se embriagase. Y éste lo hizo, de forma que Socht no supo dónde estaba y se durmió. El hospedero se apropió entonces de la espada y fue a buscar al broncista del rey, Connu. "¿Puedes –preguntó– abrir la empuñadura de esta espada?". "Sí", dijo el broncista.
>
> Entonces el broncista hizo una hendidura en la espada, escribió el nombre del hospedero en la empuñadura de la espada, a saber, Dubdreann, y luego volvió a dejar la espada en el estado en el que se encontraba anteriormente.

14 *Revue de l'Histoire des Religions*, *loc. cit.*, p. 125.

Así estuvieron durante tres meses. El hospedero siguió reclamando la espada y no la obtuvo de Socht. Al final, para conseguir la espada, el hospedero entabló un pleito que cumplía todas las formalidades. Dijo que la espada le pertenecía y que se la habían robado. Socht dijo que la espada era su bien privado, lo mismo que su ornamento o su decoro, y que ejercía sobre ella un derecho justo».

Se inicia la acción judicial y Socht afirma, bajo juramento, sus títulos de propiedad:

«El hospedero dijo: "Pues bien, Cormac, el juramento que Socht ha pronunciado es perjuro". "¿Qué pruebas tienes –preguntó Cormac– de que es falso?". "No es difícil –respondió el otro–, si la espada es mía, mi nombre estará escrito en ella, cubierto y escondido en la empuñadura de la espada".

Cormac convocó a Socht y se le comunicó el asunto: "No tardaremos mucho en conocer la verdad –dijo Cormac–, que traigan al broncista". El broncista viene, abre la empuñadura y allí se encuentra escrito el nombre del hospedero. Así fue como una cosa muerta testificó contra una cosa viva, a causa del valor de la escritura».

Así, la espada pasa a ser propiedad del hospedero. Pero se descubre que en el pasado había sido el arma utilizada para asesinar al abuelo de Socht y, en pago de compensación por esta muerte, el rey Cormac ordena su restitución. Está bien lo que bien acaba[15], pues la palabra se justifica como testimonio digno de fe. Su viejísima definición legal se vuelve más clara:

«El *Senchus* (antigüedad) de los hombres de Irlanda ¿quién lo ha conservado? La memoria común de dos antiguos, la transmisión de una oreja a otra, el canto del poeta, la reunión de la ley de las letras, la fuerza de la ley natural, pues son las tres rocas sobre las que descansan los juicios del mundo»[16].

Los antiguos eruditos de Irlanda anteriores a san Patricio no escribían libros, no por incapacidad, como creyó D'Arbois de Jubainville[17], sino porque no sentían necesidad de escribirlos.

15 Ed. Whitley Stokes, *Irische Texte* III, pp. 220-201.
16 *Ancient Laws of Ireland* I, p. 30.
17 *Introduction á l'étude de la littérature celtique*, p. 203.

Podemos dar por seguro que los druidas de la Galia no pensaban de otro modo y, concretando, es una necedad reprochar a los celtas en general y a los druidas en particular no haber confiado sus doctrinas a la escritura. Lo lamentamos sinceramente por la filología, pues nunca conoceremos bien la lengua gala. Pero el triste sino reservado a la mitología celta en tantas publicaciones y autores modernos atempera la pena que sentimos al comprobar su antiguo ocultamiento. Además, los métodos de enseñanza de los druidas debían estar más cerca de los de los «gurús» de la India o de los sufís del Islam que de los de las universidades europeas de nuestra época. No es la ausencia de escritura lo que acabó con esta enseñanza: es la irrupción en occidente de una nueva forma de la Tradición, más concretamente el cristianismo, lo que convirtió al Libro en la Revelación, la Vida y el Ejemplo. Los *filid* convertidos, sucesores de san Patricio, supieron extraer las debidas conclusiones[18].

2. La inmortalidad del alma. La metempsicosis y la metamorfosis

Esta concepción de los riesgos de la escritura se explica desde más arriba mediante lo que ha sido uno de los datos mayores de la tradición druídica, la creencia en la inmortalidad del alma. Los autores antiguos no lo explican o lo explican a su manera, pero todos lo mencionan:

César (*Comentarios* VI, 14):

> «Principalmente, pretenden hacer creer que las almas no perecen, sino que tras la muerte pasan de unos a otros, y piensan que así es como mejor se estimula el valor, dejando a un lado el miedo a la muerte»*.

Lucano (*Farsalia*, I, 450-458):

> «conforme a vuestra doctrina, las sombras no emigran a las silenciosas moradas del Erebo y a los pálidos reinos del subterráneo Dite: el mismo

18 Y han conservado, cosncientemente o no, hasta en los textos más elaborados, en la presentación de los relatos, la impronta de oralidad fundamental de su tradición nacional. Incluso ya venida a menos, la cultura celta respetó contra viento y marea el inmutable principio tradicional de la superioridad del pensamiento sobre la palabra, de la palabra sobre el texto y del texto sobre la imagen.

* Trad. esp.: *op. cit.*, p. 213 [N. del T.].

espíritu sigue rigiendo los miembros en otra región del mundo; si moduláis doctrina verdadera, la muerte es el punto central de una larga existencia. Felices en todo caso con su error los pueblos a los que contempla la Osa: a ellos no les angustia el conocido como mayor de los temores, el miedo a la muerte. De ahí la mentalidad de sus guerreros, con inclinación a precipitarse sobre la espada, unas almas dispuestas a acoger la muerte, y el sentimiento de que es una cobardía preocuparse por conservar una vida que ha de volver»*.

Pomponio Mela (III, 2, 19):

«Una de las ideas que les imbuyen es común a todos: que las almas son imperecederas y que hay otra vida más allá de la muerte, sin duda para que ellos sean más valerosos en las guerras»**.

Diodoro de Sicilia (V, 28, 6):

«Entre ellos, en efecto, se ha impuesto la creencia de Pitágoras según las cual las almas de los hombres son inmortales y, después de un indeterminado número de años, vuelven a la vida, al penetrar el alma en otro cuerpo». «Así pues, queman y entierran con sus muertos útiles necesarios para los que viven. De ordinario se dejaba para los infiernos la cuenta de los negocios y la restitución de la deuda, y los había que se arrojaban de buen grado a las piras de los suyos como si fueran a vivir juntamente con ellos»***.

Estrabón (IV, 4):

«(Los druidas) Afirman también, tanto ellos como otros, que las almas son indestructibles, como indestructible es el universo, aunque llegará un día en que el fuego y el agua prevalecerán sobre todo»****.

De esta forma extremadamente condensada, estos resúmenes de doctrina no escapan a la tendencia racionalizadora de los autores clásicos, y muchos modernos cometieron el error de interpretarlos *stricto sensu* sin tener en cuenta su imprecisión. En el caso de la inmortalidad

* Trad. esp.: *op. cit.*, p. 94 [N. del T.].
** Trad. esp.: *op. cit.*, p. 84 [N. del T.].
*** Trad. esp.: *op. cit.*, p. 272 [N. del T.].
**** Trad. esp.: *op. cit.*, p. 180 [N. del T.].

del alma así como en el de la escritura, César y todos los demás vieron intención en lo que no era más que la consecuencia: los druidas enseñaban esta doctrina para insuflar a sus compatriotas un gran coraje guerrero. Pero la guerra era algo demasiado natural y corriente en la vida celta para que los druidas se preocupasen por los argumentos psicológicos. Son más bien los autores clásicos quienes, a causa de su menosprecio innato por los bárbaros, no entendieron nada de la mentalidad de los celtas. Algunos incluso proporcionaron ellos mismos la prueba de su error:

César (*Comentarios* VI, 19):

> «Los funerales son, teniendo en cuenta el grado de civilización de los galos, espléndidos y suntuosos. Todo lo que se piensa que estimaban cuando estaban en vida lo arrojan al fuego, incluidos los animales; y, hasta no hace mucho, en las exequias reglamentarias y completas quemaban junto con ellos a los esclavos y clientes a los que se sabía que más aprecio habían tenido»*.

Pomponio Mela (III, 2):

> «Así pues, queman y entierran con sus muertos útiles necesarios para los que viven. De ordinario se dejaba para los infiernos la cuenta de los negocios y la restitución de la deuda, y los había que se arrojaban de buen grado a las piras de los suyos como si fueran a vivir juntamente con ellos»**.

La costumbre de entregar a los moribundos cartas o mensajes para los muertos todavía se observa en Irlanda a finales del siglo XIX[19]. Pero en un país donde la oralidad fue hasta un periodo reciente la regla casi absoluta de las clases populares, tal costumbre no puede haber tenido más que un intenso matiz mágico. No contradecía al cristianismo, del que no tomó prestado nada, por lo que pudo mantenerse. Además, coincide de manera extraña con Diodoro de Sicilia (V, 28), quien, tras haber evocado también él la doctrina druídica de la inmortalidad del alma, añade:

19 Hans Hartmann, *Der Totenkult in Irland. Ein Beitrag zur Religion der Indogermanen*, Heidelberg, 1952, p. 80.

* Trad. esp.: *op. cit.*, p. 216 [N. del T.].

** Trad. esp.: *op. cit.*, pp. 84-85 [N. del T.].

«Por ello, en los funerales de sus muertos, algunos lanzan a la pira las cartas que han escrito a sus parientes muertos, en la creencia de que los difuntos podrán leerlas»*.

Valerio Máximo (II, 6, 10), que comprende aún menos que los demás, absuelve a los celtas en nombre de Pitágoras:

«Los que salen de sus murallas se encuentran con aquella vieja costumbre de los galos. De éstos se dice que desde tiempos inmemoriales tienen que prestar dinero que más tarde se les devolverá en la otra vida, porque están convencidos de que las almas de los hombres son inmortales. Yo diría que están locos, si no fuese porque estos hombres que llevan pantalones bragados tienen las mismas creencias que Pitágoras, que viste el manto griego»**.

2.1. La metempsicosis

Se ha dicho que la inmortalidad del alma era una banalidad. Y desde luego lo es en la medida en la que todas las religiones conocidas y reveladas operan la inevitable distinción entre los diversos elementos que componen un ser humano. Sin embargo, es mucho más lamentable que los autores antiguos, y sobre todo tantos modernos, hayan juntado en un mismo concepto, vago y revestido de primitivismo, la inmortalidad del alma y lo que han llamado metempsicosis, mezclando de nuevo bajo este nombre la transmigración, la metamorfosis y la reencarnación... Por nuestra parte, usaremos la palabra *metempsicosis* en su estricto significado: traslación de elementos psíquicos de un cuerpo a otro. Puestas así las cosas, tenemos que constatar de entrada que la metempsicosis está ausente del mundo celta.

Empecemos por apartar del debate el *Kat Godeu* galés o «Combate de los arbustos» que, a primera vista, da visos de autenticidad a las tesis reencarnacionistas:

«He estado bajo numerosas formas
antes de ser libre.
He sido una espada estrecha y abigarrada.
Creo en lo que es aparente.

* Trad. esp.: *op. cit.*, p. 272 [N. del T.].

** Trad. esp.: *Hechos y dichos memorables* (trad. Santiago López Moreda, M.ª Luisa Harto Trujillo y Joaquín Villalba Álvarez), Madrid, Gredos, 2003, p. 166 [N. del T.].

He sido lágrima en el aire.
He sido la estrella más brillante.
He sido palabra entre las letras.
He sido libro al principio.
He sido una lámpara brillante
durante un año y medio.
He sido un puente tendido
sobre sesenta estuarios.
He sido vereda, he sido águila.
He sido coracle en el mar.
He sido la efervescencia de la cerveza.
He sido gota en el chaparrón.
He sido espada en la mano.
He sido escudo en el combate.
He sido cuerda del arpa
de encantamientos, nueve años.
En el agua he sido la espuma;
He sido esponja en el fuego.
He sido leño en el matorral...»[20].

Compárese directamente con un canto atribuido al *file* Amorgen en el *Libro de las Conquistas de Irlanda*:

«Soy viento sobre el mar,
soy ola del océano,
soy el ruido del mar,
soy el toro de los siete combates,
soy el buitre sobre la peña,
soy la gota de rocío.
Soy la flor más bella,
soy el jabalí de valor,
soy el salmón en el mar,
soy el lago en la llanura,
soy la colina en un hombre,

20 Christian-J. Guyonvarc'h, «Le Combat des Arbrisseaux», *Ogam*, n.º 5, 1953, pp. 111-112. Citamos la traducción revisada de *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 149. La edición y la traducción de Gwenogvryn Evans (*The Poems of Taliesin*, pp. 26-27) divergen en numerosos puntos.

soy una palabra del arte,
soy la punta de un arma (que libra combate)»[21].

Taliesin, puesto que tal es el supuesto autor del *Kat Godeu*, y el legendario *file* Amorgen no traducen en sus versos la teoría de la transmigración del alma en una serie de cuerpos, como tampoco la de la reencarnación en objetos o materia bruta, sino una aplicación celta de la noción metafísica de los estados múltiples del ser. Por otra parte, podemos legítimamente dudar de que la Edad Media cristianizada haya comprendido tal noción. Se vio en ella un tema literario que permite bellas y fáciles variaciones.

Uno de los rarísimos ejemplos de metempsicosis que Irlanda nos ha transmitido desdichadamente ha sido a menudo interpretada como prueba de reencarnación:

> «Toda la raza de Partolón murió de enfermedad con la excepción de un solo hombre, Tuan, hijo de Sdarn, hijo de Sera, hijo del hermano del padre de Partolón. Dios lo formó bajo varias apariencias y sobrevivió desde los tiempos de Partolón hasta los de san Columbano. Reveló el conocimiento y la historia, las conquistas de Irlanda y los acontecimientos desde la conquista de Cesair hasta entonces. Con esta finalidad lo conservó Dios vivo hasta los tiempos de los santos, hasta que por fin lo llamaron Tuan, hijo de Cairell, hijo de Muiredach Muinderg. Éstas son las formas bajo las que estuvo: trescientos años con la forma de un hombre, trescientos años con la forma de un buey salvaje en los yermos, doscientos años con la forma de un cerdo salvaje, trescientos años con la forma de un pájaro, cien años la forma de un salmón. Un pescador lo cogió en sus redes y lo llevó a la reina, la mujer de Muiredach Muinderg. Ella se lo comió y de ella fue Tuan finalmente concebido. Los eruditos cuentan que era Fintan Fineolach»[22].

Así pues, Tuan vivió bajo diversas formas mil doscientos años y no estamos totalmente convencidos de que estos doce siglos sean exactamente el tiempo transcurrido entre el Diluvio y el apostolado de san Columbano. Pero el interés de este pasaje no se encuentra en sus fantasías o en su desinterés cronológico: la metempsicosis irlandesa significa que la traslación de los elementos psíquicos de una forma a la otra se

21 *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 148-149.
22 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 8.

realiza obligatoriamente bajo una apariencia no humana. Es importante también subrayar que la metempsicosis celta no está generalizada como la que es corriente en varias religiones de la India. Mientras que en éstas todos los seres animados sin excepción están sujetos a ella, la leyenda irlandesa no la aplica más que a algunos seres míticos, sólo obliga a cambiar de forma y de destino a poquísimos personajes predestinados, marcados por una misión. Son los sucesores del hombre primordial y transmiten los múltiples aspectos de la ciencia, el conocimiento y la verdad[23].

2.2. La metamorfosis

Otro relato pone en escena a los dos porqueros reales del norte y del sur de Irlanda que, tras una disputa y los conjuros mágicos que se echaron recíprocamente, dejaron perecer sus rebaños:

> «Bodb (el rey de Irlanda del Sur) le quitó los cerdos. Le quitaron también los cerdos al hombre del norte. Estuvieron dos años enteros bajo la forma de cuervos: el primer año en el norte con las gentes de Connaught en la fortaleza de Cruachan y el segundo año en el sur con las gentes de Munster en el *sid* de Femen: las gentes de Munster coincidieron un día en una reunión y dijeron: "El ruido que hacen los pájaros delante de vosotros no es pequeño. Están en estos combates desde hace un año entero hasta hoy". Cuando estaban diciendo estas palabras, vieron al hospedero de Ochall venir hacia ellos por la colina, a saber, Fuidell mac Fiadmire era su nombre. Le dieron la bienvenida. "El ruido que hacen los pájaros delante de vosotros es grande en verdad", dijo. "Parece que son los mismos pájaros que estaban con nosotros en el norte el año pasado, e hicieron lo mismo durante un año". Entonces vieron algo: los dos cuervos estaban bajo la forma de dos hombres. Reconocieron allá arriba que eran los dos porqueros quienes venían. Todos les dieron la bienvenida. "No conviene, en verdad, darnos la bienvenida", dijo el porquero de Bodb, "habrá un montón de bonitos cadáveres y grandes lamentos a causa del combate que hemos librado". "¿Qué os ha sucedido?", dijo Bodb. "No es difícil: no nos ha sucedido nada de bueno", dijo. "Desde que os dejamos, nos quedamos hasta hoy dos años enteros bajo la forma de cuervos. Vosotros mismos habéis visto lo que hemos hecho ante vuestros ojos, es decir, un año entero cerca del *sid* de Cruachan en este grado, y otro año en este grado cerca del *sid* de Femen, de modo que los hombres del Norte y del Sur han visto el

23 Véase *infra* nuestra explicación del hombre primordial.

combate que hemos librado el uno contra el otro. Vamos a estar esta vez bajo la forma de animales acuáticos y estaremos en los mares y las aguas hasta el fin de dos años más". Se fueron dejándolos en la colina, cada uno por su lado. El primero fue al Shannon, el segundo al Suir. Estuvieron dos años enteros en los mares y en las aguas. Un año entero se los vio en el Suir donde se mordieron el uno al otro; otro año entero se los vio en el Shannon donde se golpearon el uno al otro»[24].

Luego, los porqueros se transforman sucesivamente en campeones, en demonios, en gusanos (de agua) y en toros[25]. Pero es evidente que no estamos ante un ejemplo de metempsicosis: entre dos «apariencias» los porqueros recuperan provisionalmente la forma humana mientras que sus estados animales o humanos son breves. Son claras metamorfosis que les sobrevienen como castigo a su falta de entendimiento.

Son asimismo metamorfosis las que intervienen en la historia galesa de Taliesin, cuando la maga Ceridwenn persigue al enano Gwion Bach que ha adquirido indebidamente el saber mediante unas gotas de la decocción que preparaba en su caldero:

«Ella corrió en su persecución. Cuando se dio cuenta tomó la forma de liebre y echó a correr. Pero ella se dio la forma de galgo, lo persiguió y lo acorraló en un río. Tomó la forma de pez y ella tomó la forma de nutria. Ella lo buscó bajo el agua. Tuvo que tomar la forma de pájaro en el cielo y ella se hizo gavilán en su persecución. Ella no lo dejó tranquilo en el cielo. Cuando estuvo a punto de alcanzarlo y él se encontraba en la angustia de la muerte, percibió un montón de trigo cosechado en una era. Descendió hasta el trigo y tomó la forma de un grano. Ella tomó la forma de una gallina negra con cresta y fue al trigo. Escarbó con sus patas, lo reconoció y se lo tragó, tal y como dice la historia. Estuvo nueve meses embarazada de él y, después de traerlo a luz, no tuvo el coraje de matarlo, de tan bello como era. Pero lo metió en un saco de cuero y, siguiendo la voluntad de su marido, lo lanzó al mar el veintinueve de abril»[26].

24 *Compert in da Muccido* («La concepción de los dos porqueros»), a partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *Ogam*, n.º 12, 1960, pp. 78-79.

25 *Ibid.*, p. 89.

26 *Hanes Taliesin* («La historia de Taliesin»), a partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, en *Introduction générale à l'étude de la Tradiction celtique*, 1.ª edición, *Celticum* 13, 1967, p. 89.

También son metamorfosis temporales, con valor de castigo, las que salpican un episodio del *Mabinogi de Math*: por haber violado a la joven que servía como portapiés al rey Math, sus dos sobrinos, Gilwaethy y Gwydyon, son transformados alternativamente en una serie de animales machos y hembras:

> «Cogió su vara mágica y con ella tocó a Gilvaethwy, transformándolo en una cierva bien formada; el otro quiso huir, pero le alcanzó y le tocó con la misma vara y lo transformó en un ciervo. "Como siempre habéis sido afines, haré que marchéis juntos". Dijo Math, "os aparearéis del mismo modo que los animales cuya forma tenéis y procrearéis en la época acostumbrada para ello. Y dentro de un año desde este día regresaréis junto a mí"»[27].

Al cabo de un año volvieron con un cervatillo al que Math da, con un golpe de su varita, forma humana. Luego, los transforma, por un año cada vez, en un jabalí y en una jabalina, en un lobo y en una loba. Tras ello considera que el castigo es suficiente y les devuelve definitivamente su forma humana.

Math es un rey-mago. No es un druida en el sentido que nosotros lo entendemos. Tampoco aparece ningún otro druida de este tipo en los relatos galeses. Pero queda patente que la práctica de las metamorfosis –antigua técnica ritual y mágica– ha subsistido en los relatos. Es la razón por la cual son tan corrientes en las leyendas, al contrario que la metempsicosis, extremadamente rara. De manera indirecta tenemos aquí la explicación de las famosas sacerdotisas de Sein, leyenda de la época gala y no historia, las cuales, si creemos a Pomponio Mela (III, 6, 48), pretendían tomar a voluntad cualquier forma animal:

> «La isla Sena en el mar Británico, frente a las costas de los osismos, es ilustre por el oráculo de una divinidad gala, cuyas sacerdotisas, obligadas a perpetua virginidad, se dice que son nueve: las llaman Galicenas y piensan que ellas, dotadas de singulares artes, levantan mares y vientos con sus conjuros, que se convierten en los animales que quieren, que curan las enfer-

27 *Math uab Mathonwy*, ed. Ifor Williams, Cardiff, 1964, p. 64 [trad. esp.: «Math, hijo de Mathonwy», *Mabinogion* (trad. Victoria Cirlot), Madrid, Siruela, 1988, p. 68]. Cf. J. Loth, *Les Mabinogion*, ed. 1913, I, p. 188; Georges Dumézil, «La quatrième branche du Mabinogi et la théologie des trois fonctions», esbozo 59 de *L'oubli de l'homme et l'honneur des dieux*, París, 1985, pp. 93-111.

medades que son incurables para los demás, que saben y pueden adivinar el porvenir, pero que únicamente lo ofrecen a los navegantes y sólo a los que llegan a él para consultarles»*.

Querer confirmar la materialidad de los hechos aquí referidos sería perder el tiempo. Las sacerdotisas no tienen más existencia que la de un mito transmutado en historia. La prueba de ello se encuentra claramente en un pasaje de la *Vita Merlini* de Geoffrey de Monmouth que, en la transcripción de viejas tradiciones británicas, describe la isla afortunada a la cual transportaron a Arturo tras la desastrosa batalla de Camlann. Es también una descripción, en forma de anticipo, de los gozos del Otro Mundo:

«La Isla de los Frutos, que llaman Afortunada, bien puesto tiene el nombre, que de todo produce por sí sola. Pues no ha menester esta isla de labriegos que aren sus campos: no hay allí ningún cultivo, todo lo da espontáneamente la naturaleza. Además de abundantísimas mieses produce también uvas y en sus bosques hay pomares silvestres, no cuidados. De todo da su suelo en extrema abundancia, frutos en lugar de grama. Allí los hombres viven cien años y más todavía, allí nueve hermanas gobiernan según ley que no está escrita a los que a ellas de nuestras partes llegan.

La mayor de ellas es sabia en el arte de curar, y por su espléndida belleza supera a sus hermanas. Morgana es su nombre, y conoce la utilidad de todas las hierbas para la curación de los cuerpos enfermos. También conoce el arte de mudar su figura, y como Dédalo, sabe cortar los aires con plumas nuevas. Cuando quiere, en Bristo, Carnoto o Papias, cuando quiere se deja caer del cielo en nuestras playas, y esta ciencia dicen que han aprendido sus hermanas: Morónoe, Mázoe, Gliten, Glitonea, Gliton, Tirónoe, Titen y Titon, famosísima por su cítara.

Allí, después de la batalla de Camblan, llevamos herido a Arturo guiados por Barinto, que conocía bien los mares y los astros del cielo. Con tal piloto llegamos allí con el príncipe y Morgana nos recibió con el honor que era debido, y en su propio lecho tendió al rey sobre cobertores de oro, y con su honesta mano descubrió las heridas y largo tiempo las estuvo viendo, y al final dijo que ella podía devolverle la salud si con ella se estaba largo tiempo y quería tomar sus medicamentos. Así, pues, gozosos le enco-

* Trad. esp.: *op. cit.*, p. 91 [N. del T.].

mendamos al rey y dimos las velas a los vientos favorables para nuestra vuelta»[28].

Morgana es evidentemente una mujer del Otro Mundo y su magia no es accesible al común de los mortales. Más tarde, esta misma magia iba a invadir los cuentos de hadas cuyas metamorfosis son las huellas más espectaculares, con la matización de que desde entonces han pasado a formar parte de temas o narraciones vaciadas de su sustancia religiosa. Con mayor razón, es imposible ver en ellas la menor metempsicosis, transmigración o reencarnación. Así volvemos a encontrar un eco muy preciso de la historia galesa de Ceridwen y Gwion Bach en el cuento bretón de Koadalan, recogido en 1869 por Luzel en Plouaret, situado en el país de Tréguier. El narrador bretón lo ha embellecido, pero ha preservado lo esencial: Koadalan, metamorfoseado en caballo, fue vendido por un alto precio en la feria de Morlaix a tres diablos disfrazados de mercaderes. Pero una vez fue concluido el trato, mientras que los compradores estaban pensando en alejarse con su víctima:

> «El caballo saltó inmediatamente al agua y helo aquí transformado en anguila. Los tres mercaderes saltan tras él y se convierten en tres grandes peces para atrapar a la anguila. Pero ésta se convierte en una paloma que echa a volar muy alto, más allá de las casas de la ciudad. Los tres grandes peces se convierten entonces en tres gavilanes que vuelan en su persecución».

Al pasar por encima de un castillo, la paloma fatigada se deja caer en un banquete bajo la forma de sortija de oro que recoge una criada. Los diablos se transforman entonces en tres músicos que, como recompensa por su arte, reclaman la sortija. Se busca a la criada, pero Koadalan, que había recuperado durante unos instantes la apariencia humana, tuvo tiempo de explicarle lo que debía decir. La criada exige así que se encienda un gran fuego de madera en medio del patio del castillo:

> «Se pone fuego en el montón de madera, la criada echa en medio la sortija de oro y dice a los músicos: "Id a buscarla". Pero la sortija se transforma entonces en un grano carbonizado en un gran montón de trigo que

28 Geoffrey de Monmouth, *Vita Merlini*, ed. E. Faral, La légende arthurienne III, pp. 334-335, versos 908-940 [trad. esp.: *Vida de Merlín* (trad. Lois C. Pérez Castro), Madrid, Siruela, 1984, pp. 32-33]. Cf. J. S. P. Tatlock, *The Legendary History of Britain*, Berkeley, 1950, pp. 178-229, capítulo VI sobre Arturo.

estaba en el granero del castillo, y los otros tres en tres gallos que se ponen a buscar el grano carbonizado en el montón de trigo. Pero el grano carbonizado se vuelve un zorro que ataca a los tres gallos»[29].

Las metamorfosis son por tanto accidentes que interrumpen el curso normal de la existencia sin cambiar su significado. Otro género de metamorfosis es una variante de la ilusión creadora cuando, por ejemplo, también en el *Mabinogi de Math*, el rey Math y el mago Gwydyon aúnan esfuerzos para procurar una prometida al joven Llew. Efectivamente, una maldición de su propia madre Arianrhod lo condenaba a no tener esposa de la raza que puebla la tierra:

«Reunieron las flores del roble, las flores de la retama, y flores de la reina de los prados y con sus encantos formaron la doncella más bella y más perfecta del mundo. La bautizaron según los ritos de entonces y la llamaron Blodeuwedd (Aspecto, Rostro de Flores)»[30].

Más tarde, convertida en adúltera y traidora, cómplice del asesino de su marido, Blodeuwedd es convertida por Gwydyon en búho de manera definitiva. Pasa de flor a ser un ave, sin haber podido mantenerse como mujer, y no se vuelve a convertir en flor. Pero es una excepción. Debemos señalar también, en la continuación del *Mabinogi*, la metamorfosis temporal de Llew en águila, cuando su rival Gronw Pebyr, el amante de la mujer infiel, lo golpea con su lanza. Recupera la forma humana cuando Gwydyon por fin lo descubre, tras una paciente búsqueda, en un triste estado.

En resumen, estas metamorfosis no tienen nada que ver con la doctrina de la inmortalidad del alma. Constituyen sin más una huella de la existencia de técnicas mágicas de un nivel muy elevado y son, si se quiere, una prueba de la inestabilidad morfológica de los personajes míticos y divinos. Nada de ello recuerda la metempsicosis y nada de ello tiene tampoco la más mínima traza de chamanismo, totemismo o naturalismo. El zoomorfismo, cuando existe, es un soporte o la expresión de un símbolo.

Algunos grandes personajes de estos ciclos mitológico y épico presentan un doble nacimiento, humano y divino, que implica en este caso, no

29 Edición de F. M. Luzel, Revue Celtique I, pp. 126-128.

30 Ed. Ifor Williams, *op. cit.*, p. 83 [trad. esp.: *op. cit.*, p. 75]. Cf. J. Loth, *Les Mabinogion* I, p. 199.

una metamorfosis, sino un cambio de estado matizado por cierta inquietud, al menos en el transcriptor del relato. El caso más típico es el de Cuchulainn, que es literalmente «el niño de los tres años». La primera vez nace en el Otro Mundo donde los ultonianos se habían extraviado:

> «Apenas se habían instalado en la casa, cuando vieron de pronto una puerta delante de ellos. Cuando llegó el momento de darles alimento, los ultonianos estuvieron alegres, ebrios y su estancia fue agradable. El hombre dijo a los ultonianos que tenía a su mujer en la cocina con los dolores del parto. Deichtine fue hacia ella. Dio a luz a un hijo. Había a la puerta una yegua y parió dos potrillos. Los ultonianos tomaron al niño y el hombre dio los potros al niño para que jugase. Deichtine crió al niño. Cuando fue de día, vieron algo al este del país: estaban sin casa, sin pájaros, sólo con los caballos y el niño con potros. Luego, regresaron a Emain. El niño fue criado por ellos hasta su tierna infancia. Luego, cayó enfermo y murió. Cantaron sus lamentos. Deichtine tuvo una gran pena por la muerte de su hijo adoptivo».

La segunda vez Cuchulainn nace del dios Lug, del que es una especie de avatar terrestre y heroico. Su madre sigue siendo Deichtine y la fecundación se lleva a cabo por vía oral:

> «Ella pidió bebida al volver del duelo. Pidió bebida en un vaso de bronce. Le llevaron uno con bebida y, como quiera que se lo llevaba a los labios, un animalito saltó en el líquido que caía en su boca. Cuando retiró la copa de sus labios no había ya nada. Saltó, por fin, arrastrado por su resuello. Ella durmió esa noche y vio algo: un hombre que venía hacia ella. Se dirigió a ella y le dijo que estaba encinta de él. Era él quien la había atraído hacia él en la casa. En su casa es donde habían dormido. Era él el hijo que habían criado; era él quien vendría a su vientre y su nombre sería Setanta. Él también era Lug, hijo de Eithne, y criaron los potros para el niño».

La tercera vez Cuchulainn nace para quedarse y a su madre, hermana del rey Conchobar, le dan un marido conveniente que disipe la deplorable duda del incesto:

> «La joven quedó encinta. Era una cuestión grave para los ultonianos: no se sabía que estuviese bajo el poder de un marido. Se creyó y se temió que fuese Conchobar en su ebriedad porque su hermana había dormido con él. Conchobar casó entonces a su hermana con Fergus, hijo de Roech. Su vergüenza era grande de ir a la alcoba de un hombre estando encinta.

Cuando fue a la cama, desalojó por segunda vez lo que estaba dentro de ella y fue virgen. Fue enseguida a donde su marido y estuvo encinta de nuevo rápidamente. Dio a luz a un niño al que llamaron Setanta»[31].

La influencia cristiana y el horror del incesto alteraron el tema del nacimiento del niño divino, fruto de los amores del rey y su hermana. Pero tales eran las ideas que los druidas se hacían de un semidiós de la epopeya. No salen del marco habitual de los nacimientos divinos que convierten a algunos héroes predestinados en avatares de dioses del Otro Mundo: la unión de un dios y de una mortal, incluso en poder de un marido, está en el orden de las cosas posibles y el verdadero padre de Cuchulainn no es otro que el dios Lug. Se podría comparar también el tema británico del nacimiento de Merlín, hijo de un íncubo y de una mortal. Pero todo esto no tiene nada que ver con la metempsicosis, y no más con una supuesta transmigración o reencarnación.

El último ejemplo que reproduciremos del cambio de estado es el de Etain, la esposa de Midir, hermano del Dagda, según la versión I del ciclo de Etain. Midir ha recibido a la bella Etain en compensación por un daño corporal grave cuando participaba en las aventuras adúlteras del Dagda y del Boand (es él quien recoge y cría al niño nacido de estos amores divinos, Mac Oc). Pero Midir ya tiene una esposa legítima, Fuamnach, la cual recibe bastante mal a la intrusa:

«Dio la bienvenida a su marido, es decir, a Midir, y la mujer habló mucho de... (¿...?) "Ven, oh, Midir", dijo Fuamnach, "que te muestre tu casa y tus extensiones de tierra, y que la hija del rey vea tus riquezas". Midir hizo con Fuamnach el recorrido completo de sus dominios y ella se los mostró a él y a Etain. Luego, llevó de nuevo a Etain ante Fuamnach. Fuamnach fue por delante de ellos a la habitación en la que dormía y dijo a Etain: "Has venido al lecho de una mujer noble". Cuando Etain se sentó en la silla en medio de la casa, Fuamnach la golpeó con una varita de avellano púrpura y la convirtió en un charco de agua en mitad de la casa. Fuamnach volvió con su tutor, Bresal, y Midir abandonó la casa al agua en el que Etain había sido convertida. Midir se quedó sin mujer tras esto.

El calor del fuego y del aire y el hervor del sol tuvieron efecto sobre el agua de modo que el charco que estaba en medio de la casa se transformó

31 *Compert Con Culaind* («La Concepción de Cuchulainn»), versión del *Lebor na hUidre*, a partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *Ogam*, n.º 17, 1965, p. 367.

en un gusano. Y este gusano se convirtió enseguida en una mosca púrpura. Era del tamaño de la cabeza de un hombre y era la más bella que había en el mundo. El sonido de su voz y el zumbido de sus alas eran más suaves que las gaitas, que las harpas y que los cuernos. Sus ojos brillaban como piedras preciosas en la oscuridad. Su olor y su perfume hacían pasar la sed y el hambre a todo aquél alrededor del cual volaba. Las gotitas que echaba con sus alas curaban todo mal, toda enfermedad y toda peste en aquel alrededor del cual volaba. Acompañaba y rodeaba a Midir en toda su tierra, allá donde fuese. Hubiese sustentado ejércitos en los consejos y las asambleas de campamento escucharla y mirarla. Midir sabía que era Etain quien estaba bajo esa forma. No tomó mujer mientras esta mosca se ocupó de él y sólo mirarla lo nutría. Se dormía con su zumbido y ella lo despertaba cuando venía a él alguien que no lo amaba».

Luego, Fuamnach volvió a la carga:

«Fuamnach oyó hablar del amor y del honor en los que ella estaba de Mac Oc. Fuamnach dijo a Midir: "Haz llamar a tu hijo adoptivo, que yo haga la paz entre ambos, e iré a buscar a Etain. Un mensajero fue a casa de Mac Oc de parte de Midir y éste fue a entrevistarse con él. Fuamnach fue dando una vuelta hasta el Brug y envió sobre Etain el mismo soplo que la expulsó de la habitación y la mandó en el mismo vuelo que había hecho anteriormente a través de Irlanda. El soplo de viento la empujó a su miseria y a su debilidad hasta que se posó sobre el techo de una casa en la cual los ultonianos estaban bebiendo. Cayó en la copa de oro que estaba en la mano de la mujer de Etair, el campeón de Inber Cichmaire, de la provincia de Conchobar. Ella la tragó con el líquido que estaba en la copa. Enseguida fue concebida dentro de ella y fue su hija. Le dieron el nombre de Etain, hija de Etar. Hubo mil doscientos años desde la primera concepción de Etain por Ailill hasta su última concepción por Etar»[32].

Etain es sucesivamente mujer del Otro Mundo, agua, gusano, mosca o mariposa (el término irlandés, *cuil*, quiere decir una y otra cosa, «insecto» en general), luego vuelve a ser gusano en estado infinitesimal y mujer por fin, pero esta vez en el mundo terrestre. Por lo tanto, cambia de estado pero no de personalidad, y conserva su nombre. Midir podrá ir a recuperarla ulteriormente de su esposo terrestre, el rey

32 *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 241 y ss.

Eochaid. Al mismo tiempo Eochaid pierde la soberanía, pues Etain es la personificación y la alegoría de Irlanda[33].

No tenemos ninguna razón para dudar –es más, somos nosotros quienes debemos afirmar– de que la única doctrina druídica tradicional para uso del común de los hombres era la de la inmortalidad del alma y de la continuación de la vida indefinidamente en el Otro Mundo. Lo que demuestran los textos insulares es que la inmortalidad del alma y la metempsicosis tuvieron dos esferas de aplicación distintas: la inmortalidad era el destino normal y genérico del alma humana, mientras que la metempsicosis era el sino de uno o dos individuos excepcionales, míticos y «misionados».

Quedaría por distinguir –y también asociar– estos hechos con las metamorfosis de seres divinos y humanos en pájaros, como consecuencia del paso del Otro Mundo a este mundo y a la inversa. Precisemos, no obstante, que si un druida se transforma en vaca o las profetisas míticas de Sein se otorgan el privilegio de tomar la forma de los animales que quieren, no lo hacen para jugar, sino porque sus funciones los elevan por encima de la condición y las limitaciones de las personas ordinarias. Los autores clásicos, poco enterados de estas finas sutilidades, se equivocaron constantemente:

> «Entre este relato (las dos vidas de Etain) y la metempsicosis pitagórica, no hay ninguna relación. Pero es posible que los druidas hayan aportado (o contado) la leyenda de Midir y de Etain en la Galia y que sea una de las causas del error de los eruditos griegos, que atribuyeron a los druidas la creencia en la metempsicosis de Pitágoras»[34].

Los relatos del ciclo de Etain son propios de Irlanda y, si los druidas galos conocieron y contaron relatos similares –lo que es posible, si no probable–, no tuvieron necesidad de importarlos. Pero la otra observación es acertada: los casos de metempsicosis irlandesa conciernen al mito indígena y no a una problemática influencia pitagórica. Si, como dicen o sugieren algunos autores, había que admitir a las personas corrientes en el privilegio de la metempsicosis, deberíamos abrir un vastísimo capítulo de incoherencias. Uno o dos casos aislados se oponen a la generalidad de los hechos.

33 *Textes mythologiques irlandais* I/2, pp. 165 y ss.
34 D'Abois de Jubainville, *Les druides et les dieux à forme d'animaux*, p. 141.

3. El Otro Mundo y el *sid*

Muy diferente en su forma y en su extensión, y, por tanto, en su importancia, es la concepción irlandesa de un Más Allá o más bien de Otro Mundo donde los difuntos llevan una existencia paradisiaca: *Tir na mBeo*, «Tierra de los vivos», *Tir na mBan*, «Tierra de las mujeres», *Mag Mor*, «Gran llanura», *Mag Meld*, «Llanura del placer»[35], *Tir na nOg*, «Tierra de los jóvenes». Lo más frecuente es que este «paraíso» celta se sitúe muy lejos, al oeste de Irlanda, más allá del poniente, allí adonde van los muertos. Algunas veces incluso se usa la traducción de la expresión bíblica «Tierra de promisión», *Tir Tairngiri*, donde crece el Árbol de la vida. Los difuntos encuentran allí un sino envidiable en comparación con el de los vivos de nuestro mundo[36]. Allí todo es bello, joven, atractivo y puro. Este Otro Mundo lleva en irlandés un nombre específico cuyo empleo, frecuente, nos ahorra muchos circunloquios: el *sid* (en su forma moderna *sidh*), plural *side*, palabra que significa etimológicamente «paz»[37].

35 Cf. el nombre de los meldos (Meaux) estudiado por Christian-J. Guyonvarc'h, *loc. cit.*, *Ogam*, n.º 11, pp. 285-287.

36 Salomon Reinach («Le mot orbis dans le latin de l'Empire, à propos de l'orbis alius des druides», *Revue Celtique*, n.º 22, pp. 447-457) demostró que en la expresión de Lucano (*Farsalia*, V, 452) *orbe alio, orbis* no designa el Más Allá en un universo lunar o estelar, sino, en conformidad con el sentido habitual de la palabra *orbis* en el latín imperial, «otra» región del mundo terrestre: «Lucano pensó en las Islas Bienaventuradas, que la tradición celta situaba a lo lejos en el océano, al oeste del grupo británico. No se encuentra por tanto en Lucano, intérprete del druidismo, nada acerca de otra vía en otro mundo, sino una prolongación de la vida terrestre y sublunar en otra parte del mundo». Salomon Reinach prueba de este modo, sin estar en condiciones de decirlo, que los galos tenían una concepción del Otro Mundo rigurosamente idéntica a la del *sid* irlandés.

37 La relación etimológica y semántica de la «paz» y del «Otro Mundo» fue estudiada por primera vez por Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie Gauloises et Celtiques XIII. 47. Irlandais Sid, gaulois **SEDOS* "siège, demeure des dieux"», *Ogam*, n.º 14, 1962, pp. 329-340. A partir de este artículo, Tomas O'Cathasaigh ha retomado la cuestión, bajo otro ángulo, pero sobre las mismas bases etimológicas («The semantics of "Sid"», *Éigse*, n.º 17/2, 1977-78, pp. 137-155). Retengamos por el momento tres significados fundamentales, vinculados por una relación de dependencia y derivación: «paz», «Otro Mundo», «colina, cerro (como localización del Otro Mundo)», y, por último, como postrera extensión del significado, «habitantes del Otro Mundo». Huelga decir que la distinción entre estas diversas acepciones no está siempre muy clara.

A veces los irlandeses localizaban el Otro Mundo en las colinas o en el fondo de los lagos: en todos los textos mitológicos el *Brug na Boinne,* o «Albergue del Boyne», en otras palabras el túmulo de Newgrange, es la residencia del Dagda. Es evidente que los dioses que, por definición, escapan al tiempo y a la dimensión, sólo se pueden localizar en virtud de una convención, porque hay que reducirlos a normas accesibles al entendimiento humano. Esta reflexión debió de conformar una buena parte de la actividad intelectual de los druidas. En tales condiciones, las únicas localizaciones posibles son las de los *omphaloi,* entendidos como puntos de contacto entre este mundo y el otro[38].

Señalemos desde el principio que este paraíso celta, que se cristianizó pero que no es cristiano, se parece curiosamente al del Islam. Las descripciones que se hacen de él son numerosas y todas se asemejan. Citemos aquí, a pesar de su relativa longitud, la que la mensajera del *sid* canta al principio de *La navegación de Bran*:

«Es una isla lejana;
a su alrededor resplandecen los caballos del mar;
carrera blanca a lo largo de la ola espumante
que sostienen cuatro pies.

Brillante por el sol, secuencia de victorias,
llanura en la que actúan los ejércitos;
los barcos luchan con los carros
en la llanura al sur de Plata Bella.

Pies de bronce blanco debajo:
brilla a través de los mundos deliciosos,
tierra amable a través de los mundos de vida,
donde llueve un gran número de flores.

Está el árbol con flores
en el que los pájaros llaman a las horas,
y en una armonía habitual
llaman todos juntos a cada hora.

38 Cf. las vacilaciones de Camille Jullian sobre la residencia y la duración de los dioses, «Notes Gallo-Romaines XXII. Remarques sur la plus ancienne religión gauloise», *Revue des Études Anciennes,* n.º 6, 1904, pp. 134-136.

Colores de todos los matices resplandecen
a través de las llanuras de voces encantadoras;
la alegría es habitual, alrededor de la música
en la llanura al sur de Nube de Plata.

Allí no se conoce ni la tristeza ni la traición,
en el país bien conocido del placer.
No hay ninguna palabra ruda o grosera,
nada más que música agradable al oído.

Sin pena, sin duelo, sin muerte,
sin enfermedad, sin debilidad,
por todo ello se reconoce Emain.
Nadie busca una maravilla igual.

Belleza de la más maravillosa tierra
cuyas apariencias son graciosas;
cuando se la mira es extremadamente bella;
no se encuentra otra niebla tan bella.

Si se mira la llanura de bondad
donde llueven piedras de dragón y de cristal,
donde el mar lanza olas hacia la tierra,
trenzas de cristal de su cabellera.

Tesoros y riquezas de todos los colores
están en la Tierra, toda belleza de frescor;
allí se escucha una música suave
bebiendo un vino exquisito.

Carros de oro en la Llanura del mar,
vienen con la marea hacia el sol;
carros de plata en la Llanura de los juegos
y carros de bronce sin defecto.

Caballos de oro amarillo en la orilla,
otros caballos de color púrpura;

otros caballos en la espalda del mar,
del color del cielo completamente azul.

Llegará con el sol naciente
un hombre blanco que iluminará las llanuras.
Recorre la llanura blanca que azota el mar
agita el mar hasta que sea de sangre.

Vendrá un ejército sobre el mar puro,
hacia la tierra vienen navegando;
reman hacia la tierra visible
de donde vienen cien músicas.

Se canta un estribillo al ejército
A través de largos siglos: no es miserable.
Aumenta con la música de cien coros.
No se espera marea baja ni muerte.

Emain, la de numerosas apariencias, delante del mar,
ya sea cercana, ya sea lejana;
hay varios millares de mujeres abigarradas
que el mar puro rodea.

Cuando oye el sonido de la música,
la dulce canción de los pájaros en la gran tranquilidad,
un coro de mujeres desciende la colina
hacia la Llanura de los juegos.

La felicidad viene con la salud
al país donde se elevan las risas,
en la gran tranquilidad, para cada tiempo;
la riqueza viene con la abundancia.

Es un día de eterno buen tiempo
que expande la plata sobre las tierras
peñasco blanquísimo sobre el brillo del mar,
sobre el que viene el calor del sol.

Carrera del ejército en la Llanura de los juegos,
juegos de belleza no desdeñable,
en el país maravilloso por tanta belleza,
no se espera marea baja ni muerte.

Se escucha la música en la noche
y se llega a la isla de múltiples colores,
país mágico, esplendor sobre una bella diadema
desde donde brilla una bella nube blanca.

Hay tres cincuentenas de islas lejanas,
en el océano al oeste.
Es dos veces más grande que Irlanda
que es cada una de ellas, o tres veces.

Juegos agradables y placenteros,
se regocijan ante el vino que se crece,
hombre y mujer bonita detrás del matorral,
sin pecado ni transgresión.

Sobre la cumbre de los árboles
nada el barco entre las cimas;
árboles llenos de frutos suculentos
bajo la proa de tu pequeño barco.

Árboles con flores y frutos,
sobre los cuales se extiende el verdadero perfume del vino,
árboles sin quebranto y sin defecto
sobre los cuales hay hojas de color oro.

Estamos desde el comienzo del tiempo
sin senectud, sin la fosa del cementerio;
no esperamos a la edad sin fuerza;
la transgresión no nos alcanza»[39].

39 A partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, «La Navigation de Bran, fils de Febal», *Ogam*, n.º 9, 1957, pp. 305-307. Cf. Séamus Mac Mathuna, *Immram Brain, Bran's Journey to the Land of Women*, Tubinga, 1985, pp. 34-40.

Ésta es la razón de que se fuera tan alegremente al Otro Mundo. La muerte, para los celtas, no era la liberación de una vida de sufrimiento o el castigo por una multitud de malas acciones. Era, por retomar la expresión de Lucano, el punto medio de una larga vida. El tema más elegante, uno de los más atractivos –uno de los más misteriosos también– de la literatura mitológica insular es el de las diosas, o, dicho de forma más sencilla, las mujeres, que son enviadas o que vienen a buscar y conducen a su eterna felicidad a los mortales a quienes han dado su amor.

Además –esto no se señala siempre– se trata de un tema trágico, pues este verdadero ángel de la muerte que es la mujer del Otro Mundo se lleva siempre al vivo a un país del que, normalmente, nunca se vuelve. Y los encantamientos de los druidas nada pueden contra la fuerza irresistible de su llamada. En un relato arcaico apasionante por su sobriedad y concisión, e incluso por su indiferencia hacia todo sentimiento humano, se presenta en toda su magnitud el aspecto dramático de las relaciones entre humanos y el Otro Mundo. Hablamos del relato de las aventuras de Condla el bello, hijo de Conn el de las Cien batallas: hemos citado ya su final a propósito de la manzana, fruto de ciencia y sabiduría (véase *supra*, páginas 232-233), pero no nos ahorraremos la repetición:

> «¿Por qué se dice que Art es hijo único? No es difícil. Un día que Condle el Rojo, hijo de Conn el de las Cien Batallas, estaba al lado de su padre en la colina de Uisnech, vio a una mujer con extraños vestidos que venía hacia él. Condle dijo: "¿De dónde vienes, oh, mujer?". "Vengo –dijo la mujer– de las tierras de los vivos, de allí donde no hay ni muerte ni pecado ni transgresión. Asistimos a festines eternos sin servicio y nos reunimos sin discutir. La gran paz en la que estamos hace que nos llamen la gente del *sid*". "¿Con quién hablas, muchacho?", preguntó Conn a su hijo. Pues nadie veía a la mujer excepto el mismo Condle. La mujer respondió:
>
> "Habla con una mujer joven, bella, de buena casta, que no teme ni a la edad. Me he enamorado de Condle el Rojo. Lo llamo a la Llanura de los placeres, allí donde Boadach, el rey eterno, es un rey que no tiene en su país ni queja ni dolor desde que se apoderó del trono.
>
> Ven conmigo, oh, Condle el Rojo, el de la nuca colorada, roja como una candela, de cabellos rubio por encima del rostro purpúreo, y que será señal de tu belleza regia. Si me sigues, tu apariencia no se ajará ni en juventud ni en belleza hasta el juicio rico en visiones".

Conn habló entonces a su druida, cuyo nombre era Corann, pues todos habían oído lo que decía la mujer, aunque sin verla: "Te lo ruego, oh, Corann, el del gran canto, el del gran arte. Ha venido contra mí un poder más grande que el mío, más fuerte que el mío, un combate como no había conocido desde que me apoderé del trono. Pues es por un combate pérfido que una forma invisible ha venido a violentarme y a quitarme a mi hijo y mi autoridad real mediante hechizos de mujer".

El druida cantó entonces un encantamiento contra la voz de la mujer y nadie volvió a oírla, y Condla no volvió a ver a la mujer a partir de aquel momento. Pero cuando la mujer se fue por obra del encantamiento del druida, le lanzó una manzana a Condla. Éste pasó un mes sin consumir alimentos ni bebida, pues le parecía que nada era ya digno de ser ingerido, excepto su manzana. La manzana no menguaba por mucho que comiese, sino que permanecía entera. Condla tenía buena salud y la nostalgia de la mujer que había visto lo embargó. El día en el que se cumplió el mes estaba al lado de su padre en la llanura de Archomin. Vio a la misma mujer, quien le dijo:

"Sobre un asiento elevado es donde Condle está sentado, entre la muerte en breve plazo y la espera de un óbito espantoso. Los vivos, los de vida eterna, te invitan y te esperan entre los hombres de Tethra. Te miran cada día en las asambleas de tu padre, entre tus bienamados parientes".

Cuando Conn oyó la voz de la mujer, dijo a sus gentes: "Llamad al druida. Veo que su lengua se ha desatado hoy". La mujer dijo entonces:

"Conn el de las Cien Batallas no ama el druidismo, pues es poca cosa. Un hombre justo con muchos compañeros, extraños y numerosos, llega a la Gran Playa para juzgar. Su ley te alcanzará pronto. Disipará los encantamientos de los druidas ante el diablo, el mago negro".

Le pareció extraño a Conn que Condle no respondiese nada desde que había llegado la mujer. "¿Lo que dice la mujer te llega al corazón, oh, Condle?", preguntó Conn. Condle dijo: "No es fácil responder porque amo a mi familia. Pero me ha asido la nostalgia de la mujer". La mujer respondió entonces y añadió:

"Por esta razón tienes un deseo más grande
de alejarte de ellos sobre las olas,
para que partamos en mi barca de cristal
y lleguemos al *sid* de Boadach[40].

40 Hemos corregido la traducción de esta estrofa teniendo en cuenta el estudio de

Hay otro país
que no es más difícil de alcanzar.
Allí veo la puesta del sol brillante.
Aunque esté lejos, llegaremos antes de que sea de noche.

Es el país que hace completamente feliz
el espíritu de cualquiera que va allí.
La única gente que hay allí
son mujeres y muchachas jóvenes".

Cuando la mujer hubo acabado de hablar, Condle saltó lejos de ellos a la barca de cristal, al coracle de puro vidrio. Los vieron cada vez más lejos, tan lejos como el ojo podía alcanzar. Se alejaron entonces por el mar. Desde aquel momento no se los ha vuelto a ver y no se sabe adónde han ido. Sobre esto dijo Conn cuando vio a Art, su hijo: "Art es el único ahora, pues no tiene hermano". "Es exacto lo que has dicho –dijo Corann–, y ese nombre tendrá para siempre: Art, hijo único", de modo que se quedó con ese nombre»[41].

El dolor del rey, el poder del druida, el misterio inquietante de la mujer desconocida, nada de ello pudo prevalecer sobre la seducción femenina y la fascinación del Otro Mundo. El joven y hermoso hijo del rey, con unas breves palabras de lamento, se va para siempre. Sólo la Irlanda medieval, tan poco literaria, podría describir sin ninguna emoción exterior esta situación dramática y grandiosa, aunque es cierto que los relatos mitológicos o épicos no ofrecen ningún asidero para el análisis serio cuando éste pretende abordarlos como textos de dramaturgos o novelistas cuyo pasado y estilo conocemos.

Porque la visión contemporánea habitual del tema es subjetiva. La mujer del Otro Mundo es frecuentemente una mensajera de la que se hablará más tarde. Pero no es más que esto y los felices beneficiarios de los favores divinos deben ser dignos de ellos y precaverse contra la nos-

---

Rolf Baumgarten, «A Crux in Echtrae Conlai», *Eigse*, n.º 16/1, 1975, pp. 18-23. Las variaciones de los siete manuscritos que contienen este relato apenas permiten el establecimiento de un texto seguro de la estrofa en cuestión. Pero el significado general está bastante claro.

41 Texto traducido según el *Lebor na hUidre*, ed. Best-Bergin, fol. 12, 3-120b, 26, pp. 302-304, líneas 9991-10062. Cf. Julius Pokorny, «Conle's abenteuerliche Fahrt», *Zeitschrift für Celtische Philologie*, n.º 14, 1974, pp. 207-228.

talgia, enfermedad celta, medieval y moderna. Un compañero de ese Bran cuya *Navegación* es un clásico del género lo experimenta y, mediante esta experiencia, mortal para él, nos muestra la barrera infranqueable que separa el tiempo mítico (la eternidad) y el tiempo humano (abolido por el primero):

> «Les pareció que estaban allí desde hacía un año, pero estaban allí desde hacía muchos años. No les faltaba ningún sabor. La nostalgia se apoderó de uno de ellos, Nechtan, hijo de Collbran. Sus padres pidieron a Bran que volviese con ellos a Irlanda. La mujer les dijo que lamentarían su marcha. No obstante, partieron y la mujer les dijo que ninguno de ellos debía pisar tierra, que debían visitar y tomar con ellos al compañero al que habían dejado en la isla de la alegría.
>
> Partieron entonces y llegaron a la asamblea del arroyo de Bran. Les preguntaron quién había llegado por el mar. Él dijo: "Soy Bran, hijo de Febal". "No lo conocemos —contestó el otro—, en nuestros anales antiguos está la navegación de Bran".
>
> El hombre (Nechtan) saltó de la barca. Apenas hubo tocado la tierra de Irlanda, cayó en cenizas como si hubiese estado en tierra durante cientos de años. Bran cantó entonces esta estrofa:
>
> Al hijo de Collbran le dio la gran locura
> de alzar la mano contra la edad.
> Se lanzó un raudal de agua clara
> sobre Nechtan, sobre el hijo de Colbran.
>
> Luego, Bran comunicó a la asamblea todas sus aventuras desde el principio hasta aquel momento y escribió estas estrofas en ogam. Luego, les dijo adiós y no se sabe adónde fue desde aquel momento»[42].

A pesar de la distancia cronológica y la degradación de la mayoría de los rasgos mitológicos en el folclore, queda una huella clara de esta concepción del Otro Mundo en algunos cuentos bretones recogidos por Luzel a finales del siglo XIX. El más característico, titulado *El Castillo Verde*, cuenta las desventuras de un muchacho que partió en busca de su hermana, casada con un bello príncipe misterioso. El cuento relata así el regreso del héroe a su país natal:

> «Yvon camina por la ruta que le ha indicado su cuñado, un poco triste de volver de ese modo, y nada obstaculiza su viaje. Lo que más le sorprende

42 Véase *Ogam*, n.º 9, *loc. cit.*, p. 309.

es no tener ni hambre ni sed, ni ganas de dormir. Caminando y caminando sin detenerse jamás, ni de día ni de noche, pues tampoco se cansa, llega finalmente a su país. Va al lugar donde espera encontrar la casa de su padre y se queda desconcertado al encontrar allí un prado con hayas y encinas muy viejas. "Sin embargo, o mucho me equivoco o es aquí", se decía.

Entra en una casa que no está lejos de allí y pregunta dónde vive Iouenn Dagorn, su padre. "Iouenn Dagorn... No hay nadie con ese nombre por aquí", le responden. Sin embargo, un anciano que estaba sentado en el hogar dijo: "Oí a mi abuelo hablar de un tal Iouenn Dagorn, pero hace mucho tiempo que murió y los hijos de sus hijos están también todos muertos. Ya no queda ningún Dagorn en el país".

Al pobre Yvon le desconcertó tanto lo que escuchó que, como ya no conocía a nadie en el país y nadie lo conocía a él, se dijo que no tenía nada que hacer allí, y que lo mejor sería ir a reunirse con sus padres allá donde estuvieran. Fue entonces al cementerio y allí vio sus tumbas, algunas de las cuales tenían trescientos años o más. Entonces, entró en la iglesia, rezó con toda su alma, luego murió allí mismo y, sin duda, fue a unirse con su hermana al Castillo Verde»[43].

Por encima de la diferencia de nivel, se percibe el parentesco del relato mitológico irlandés y del cuento bretón. Los *filid* eran pródigos, más aún que los narradores bretones, durante las largas veladas reales o principescas de la estación invernal, en tales descripciones del Otro Mundo. Éstas arrojan una clara luz sobre unas concepciones originales cuyos elementos esenciales, invariables, se hallan en todas las fuentes:

- la mensajera del *sid*, que promete amor y felicidad eterna;
- la localización del *sid* en islas lejanas, que hacen indispensable un traslado en barco;
- la música maravillosa que adormece;
- la ausencia de cualquier función o jerarquía humana;
- el consumo de platos suculentos e inagotables, la ingesta de bebidas embriagadoras, como cerveza, hidromiel o vino;
- la abolición del tiempo y del espacio;
- la desaparición de cualquier culpa o enfermedad.

43 F. M. Luzel, «Contes populaires de la Bretagne armoricaine», *Revue Celtique*, n.º 6, pp. 318-319. El cuento del Castillo Verde fue recogido en Prat (Côtes-du-Nord) en noviembre de 1873.

Si el *Walhalla* germánico es un paraíso de guerreros, el *sid* irlandés es un remanso de paz, delicias y voluptuosidad. Desde luego, encontramos en ocasiones descripciones de guerras y batallas que tienen lugar allí, pero es por transposición o extensión abusiva de costumbres humanas. Los muertos y los heridos no se molestan por ello y continúan festejando eternamente. *Sid* significa «paz», con todas las consecuencias que conlleva este significado: inexistencia de toda guerra y toda disputa, inexistencia también de toda especulación intelectual: el Otro Mundo no tiene ni druidas ni guerreros. Se ha llegado a plantear la pregunta de por qué todos sus aspectos pertenecen a la «tercera función»[44]. El motivo está claro: al ser el *sid*, en principio y de hecho, la expresión, el cumplimiento de una perfección, todas las distinciones entre clases y entre funciones quedan abolidas, porque ya no son necesarias. Esta abolición es paralela a la del tiempo y el espacio, primera condición de la inmortalidad. Así la concepción celta del Otro Mundo explica, e ilustra, la doctrina druídica de la inmortalidad del alma. Y no se trata ya de una banalidad.

Quizá se considere que todas estas bellas descripciones son incompletas o torpes porque no se presentan en términos teológicos. Pero Irlanda no tenía otra posibilidad de formular o traducir el infinito. Lo expresa en términos finitos mediante la abreviación o prolongación del tiempo humano, pues se trata de la única medida que una inteligencia humana es capaz de captar. También de manera accesoria, la abundancia y la embriaguez son la norma en los festines de *Samain*, ya que esta fiesta es una imagen pasajera, temporal y cercana de los placeres del Otro mundo[45].

44 Completamos en este punto lo dicho por Daniel Dubuisson («Les talismanes du roi Cormac et les trois fonctions», *Revue Historique*, 1973, pp. 289-294), quien constató este hecho sin explicarlo.

45 Los transcriptores de la Alta Edad Media, abrumados por los imperativos de un mito contado como seudohistoria, ya no estaban en condiciones de expresar, y aún menos de comprender, la noción «Otro Mundo». Admitieron la división del cosmos entre los goidelos (o hijos de Mil) y los Tuatha Dé Danann: los primeros en la superficie de la tierra y los segundos en su interior, razón por la cual una buena parte de los personajes míticos se aloja en cavernas, bajo altozanos o en el fondo de lagos. Pero no comprendieron que, como el Otro Mundo estaba dotado de ubicuidad, los contactos ocasionales entre lo humano y lo divino se realizan siempre en un sentido, mediante la irrupción de lo divino en el mundo humano, porque nuestro mundo está inmerso en el mundo divino (¡sin verlo!).

3.1. Las aves del *sid*

Las mujeres del Otro Mundo son las mensajeras de los dioses. Pero no siempre se muestran desde el primer momento bajo una apariencia humana: muy a menudo comparecen bajo el aspecto de aves (cisnes). Fue durante una cacería de aves cuando dos bellas jóvenes entraron en contacto con Cuchulainn para que se presentase en el Otro Mundo, donde lo esperaba Fand, la esposa del dios Manannan. El héroe será castigado por su escasa amabilidad con una grave enfermedad de postración:

> «Mientras estaban así, una bandada de aves descendió sobre el lago al lado de ellos. No había en Irlanda una bandada de pájaros más bella. Las mujeres sobre todo se mostraron muy anhelantes de las numerosas aves que estaban en el lago. Surgieron discusiones entre ellas por poseerlas. Ethne Aitenchaithrech, mujer de Conchobar, dijo: "Deseo tener sobre cada uno de mis hombros un ave de esa bandada". "Todas nosotras lo deseamos", dijeron las mujeres. "Yo seré la primera en cogerlas, si es que alguien las coge", dijo Eithne Inguba, mujer de Cuchulainn. "¿Qué hacemos?", dijeron las mujeres. "No es difícil –dijo Leborcham, hija de Oa y de Adarc–, iré a pedírselo por vosotras a Cuchulainn"».

Cuchulainn se apodera de todas las aves y cada mujer recibe su parte, excepto Eithne Inguba, que se queda muy disgustada. El héroe le hace entonces una promesa tan normal como temeraria:

> «"Si llegan aves a la llanura de Murthemen o de Bond, las dos más bellas serán para ti".
>
> Poco tiempo después se vieron dos aves sobre el lago con una cadena de oro rojo entre ellas. Cantaban una música suave y el sueño cayó sobre la tropa de guerreros. Cuchulainn se levantó para ir hacia ellas. "Escúchame–dijo Ethne–, no vayas hacia ellas, pues hay un poder tras esas aves. Debes cazarlas de otro modo". "¿Se trata de un desafío?, –preguntó Cuchulainn–. Pon una piedra en la honda, Loeg". Loeg cogió una piedra

---

Al estar en un caso como éste el tiempo suspendido, es el hombre quien tiene la impresión contraria de penetrar en el mundo de los dioses y es la razón de la eterna juventud. De manera idéntica, el regreso a este mundo, causa de la vejez súbita, de enfermedad y de muerte por la aceleración multiplicada del tiempo humano para aquellos que cometen la imprudencia de volver, no es tanto un regreso como desvanecimiento o una retirada del Otro Mundo.

y la puso en la fronda. Cuchulainn lanzó la piedra y falló el blanco. "Maldita sea", dijo. Cogió otra piedra. Se la tiró y les pasó por encima. "He caído en desgracia –dijo–. Desde que tomé las armas, mis golpes no han fallado el blanco hasta hoy". Les lanzó su jabalina, que atravesó de inmediato el ala de una de las aves. Éstas cayeron bajo el agua.

Tras esto, Cuchulainn se fue y apoyó la espalda contra una roca. Estaba de mal humor. El sueño se apoderó de él y vio dos mujeres venir hacia él. Una llevaba un manto verde encima y la otra un manto púrpura enrollado cinco veces. La mujer del manto verde fue hasta él, le sonrió y le dio un golpe con una fusta. La otra mujer fue hasta él, le sonrió y lo golpeó de la misma manera. Pasaron mucho tiempo ocupadas en golpearlo cada una a su vez y poco faltó para que muriese de los golpes. Luego, se fueron»[46].

Existen otras aves, como aquellas de colores maravillosos que Tadhg, hijo de Cian, encuentra en una isla lejana en el curso de un largo periplo:

«(Cian y sus compañeros) abandonaron ese lugar y después encontraron un bonito bosque que poseía una gran excelencia de perfume y olor, y donde había grandes bayas purpúreas. Todas ellas eran tan grandes como la cabeza de un hombre. Bellas aves brillantes se alimentaban con estas bayas. La bandada de aves era de una extraña naturaleza. Eran aves blancas con cabezas purpúreas y picos dorados. Cantaban una música armoniosa sin dejar de consumir bayas y esta música era melodiosa y espléndida. Habrían podido dormir a personas enfermas o gravemente heridas...»[47].

Pero todas las aves, sean cuales sean, cuando aparecen en la leyenda, vienen del norte, del Otro Mundo, y son cisnes que cantan una música maravillosa:

«"¿Qué otra maravilla hay, oh, mujer?", dijo Fingen. "No es difícil – dijo la mujer–. Vinieron tres veces nueve aves blancas con cadenas de oro rojo e hicieron resonar una música maravillosa sobre los muros de Tara, de modo que no habrá ni tristeza ni pena ni angustia, ni temor ni ausencia de diversión durante todo el tiempo que estén en Tara"»[48].

46 Traduction de Chritian-J. Guyonvarc'h, «La maladie de Cuchulainn et l'unique jalousie d'Emer», *Ogam*, n.º 10, 1958, pp. 287-289.

47 *Echtra Thaidgmheic Chéin* («Las aventuras de Tadg, hijo de Cian»), ed. Standish O'Grady, *Silva Gaelica* I, p. 347.

48 Se trata del anuncio del reinado de Conn, el más grande rey de Irlanda, *Airne Fingen* («La velada de Fingen»), en *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 192.

Incluso cuando el tema de la mensajera del *sid* se desfigura en el de una amante del rey de Irlanda, el cisne permanece como imagen constante:

> «Derb Forgaill, hija del rey de Noruega, amó a Cuchulainn a causa de las historias que se contaban sobre él. Ella y una acompañante vinieron del este bajo la forma de dos cisnes y llegaron a Loch Cuan, con una cadena de oro entre ellas. Un día que Cuchulainn y su hijo adoptivo Lugaid, es decir, el hijo de los tres hijos de Emain, estaban al borde del lago, vieron las aves. "Golpea a las aves", dijo Lugaid. Cuchulainn les lanzó una piedra que penetró en el vientre a través de las costillas. A continuación aparecieron bajo dos formas humanas sobre la arena. "Has sido malvado conmigo –dijo la joven–, pues he venido a verte a ti". "Es verdad", respondió Cuchulainn. Succionó entonces el flanco de la joven de forma que la piedra le vino a la boca con el cuajarón de sangre alrededor. "He venido a unirme a ti", dijo ella. "No, oh, muchacha –respondió él–, nunca me uniré al flanco que he succionado". "Entonces dame a quien te plazca". "Me placería –dijo–, entregarte al hombre más noble de Irlanda, Lugaid el de las tres rayas rojas". "Bien –contestó–, a condición de que yo te vea siempre". Se entregó entonces a Lugaid y le dio hijos»[49].

La serie de aves del Otro Mundo, visibles por los seres humanos en estado de vigilia y no de ensueño o sueño normal o provocado, se puede cerrar con el brevísimo pasaje galés relativo a las aves de Rhiannon, reminiscencia bastante confusa del tema céltico primitivo:

> «Se dirigieron hacia Harddlech, se instalaron allí, se proveyeron de suficiente alimento y bebida y se pusieron a beber y comer. Tres aves vinieron a cantarles un canto en comparación con el cual todos los demás no tenían valor. Veían las aves a lo lejos, por encima de la cresta de las olas, y

49 *Aided Lugdach ocus Derbforgaille* «La muerte de Lugaid y de Derbforgaill», ed. Carl Marstrander, *Ériu*, n.º 5, 1911, p. 208. «Se trata de la repetición torpe del tema inicial del Serglige Con Culaind, con el pequeño matiz de que el papel de Cuchulainn está probablemente sobreañadido, pues la mujer del *sid* (localizado aquí en Noruega) se interesa de hecho en Lagaid (como futuro rey de Irlanda). Al acordarse de la mujer que viene a buscar a Bran o a Condla (y ante la cual los encantamientos de los druidas son ineficaces), uno se extraña de que la única voluntad de Cuchulainn haga doblegarse a Derbforgaill» (Françoise Le Roux, «Le rêve d'Oengus, commentaire du texte», *Ogam*, n.º 18, 1966, p. 146).

las distinguían tan bien como si estuvieran con ellos. Estuvieron siete años comiendo»[50].

Incluso en la mitología degradada del texto galés se observa que las aves del Otro Mundo tienen como primera función cantar una suave canción que adormece, hace desaparecer todo sufrimiento y destruye toda percepción del tiempo. Cuando el cisne es el resultado de la metamorfosis inversa, tomado en mal sentido, de personas víctimas de una magia maléfica, la magia subsiste con todos sus efectos. Éste es el trágico destino conocido de los hijos de Lir. La esposa de Lir, Aoife, está celosa de los cuatro hijos de la primera mujer del rey, su propia hermana Aobh:

«Aoife se fue entonces del Sid Fionnchaidh. Luego, dijo a su gente: "Matad a los cuatro hijos de Lir, por quienes su padre ha abandonado mi amor y os daré en recompensa todo lo bueno del mundo". "No –dijeron–, no los mataremos; es una mala acción la que has proyectado y has hecho mal en decírnoslo".

Como no querían hacer esto, ella misma tomó una espada para matar y destruir a los hijos de Lir. Pero su naturaleza femenina, su temor natural y la debilidad de su resolución se lo impidieron. Partieron entonces hacia el oeste a la playa de Loch Dairbhreach, donde detuvieron sus caballos. Pidió a los hijos de Lir que se bañasen y nadasen en el lago. Hicieron lo que Aoife les dijo. Pero cuando Aoife los encontró en el lago, los golpeó con una varita mágica druídica y les dio la forma de cuatro bellos cisnes perfectamente blancos.

Los cuatro hijos de Lir volvieron el rostro hacia la joven. Fionnghuala le habló y esto es lo que dijo: "Mala es la acción que has hecho, oh, Aoife, y es una acción de mala amistad la que has hecho sin razón. Será sin duda vengada y caerás, pues tu poder para destruirnos no es mejor que el druidismo de nuestros amigos, que nos vengarán de ti. Así que fija un plazo y pon término a la ruina que nos has traído".

"Así lo haré –dijo Aoife–, aunque lo que me pedís sea peor para vosotros: estaréis bajo esta forma hasta la unión de la mujer del sur y el hombre del norte, es decir, de Lairgnen, hijo de Colman, hijo de Cobhthach, hijo del rey de Connaught, con Deoch, hija de Finghin, hijo de Aodh el

50 *Branwen verch Llyr*, ed. Gwenogvryn Evans, *Y Mabinogi o Lyvyr Gwyn Rhydderch*, Pwlheli, 1907, p. 29, col. 58 [trad. esp.: *op. cit.*, p. 42]; ed. Derick S. Thompson, *Branwen Uerch Lyr*, *Mediaeval and Modern Welsh Series* II, Dublin, 1961, p. 16.

Bello, rey del Munster. Ningún amigo, ni ninguno de los poderes que tenéis es capaz de haceros salir de la apariencia bajo la que estáis, a menos que lo busquéis toda vuestra vida y que estéis trescientos años en Loch Dairbhreach, trescientos años en Sruth na Maoile, entre Irtlanda y Escocia, y trescientos años en Iorrus Domnainn y en la isla de Gluaire Breanann. Pues allí ocurrirán vuestras aventuras a partir de ahora".

Entonces le entraron remordimientos a Aoife y dijo: "Puesto que no puedo daros ningún socorro ya, os quedará vuestra voz. Cantaréis la música quejumbrosa del *sid* con la cual los hombres del mundo se dormirán. Y ninguna otra música del mundo será igual a ella. Tendréis vuestra razón y vuestra dignidad. Así no estaréis tristes por ser aves"»[51].

Pero, al transformarlos en cisnes, la madrastra hace que los cuatro niños vuelvan al estado primordial y superior que es el de los dioses cuando pasan de su mundo al humano. Haciéndolos así, a la vez, escapar de la evolución, salir de la infancia (los cuatro cisnes son adultos) y abandonar el tiempo humano durante un «ciclo» completo de novecientos años. Al término del ciclo, Irlanda se ha convertido al cristianismo: cuando vuelven a casa de su padre sólo encuentran las ruinas y se refugian, aún bajo la forma de cisnes, en una isla, en casa de un discípulo de san Patricio, san Mochaomhog:

«Los llevó a su propia vivienda. Seguían las horas y escuchaban la misa con el clérigo. Mochaomhog fue a buscar a un buen artesano e hizo que les fabricaran cadenas de plata blanca brillante. Puso una cadena entre Aodh y Fionnghuala, y una cadena entre Conn y Fiachna. Ninguno de los peligros y fatigas que las aves habían soportado bajo esta forma los afectaba ahora.

El rey de Connaught en ese tiempo era Lairgnen, hijo de Colman, hijo de Cobhthach, y Deoch, hija de Finghin, hijo de Aodh Alainn, era su esposa. La joven oyó hablar de la aventura de las aves y se llenó de amor y afecto hacia ellas. Pidió a Lairgnen que le llevase las aves. Lairgnen dijo que no se las pediría a Mochaomhog. Deoch juró que no pasaría ni una noche en casa de Lairgnen si no le llevaba las aves y abandonó la ciudad. Lairgnen envió mensajeros tras ella, pero no la alcanzaron hasta Cill

51 *Oidhe Chloinne Lir*, ed. O'Duffy, Society for the Preservation of the Irish Language 7, Dublín, 1908, parágrafos 16-20. Françoise Le Roux, «Le rève d'Oengus, commentaire du texte», *Ogam*, n. 18, pp. 143-144.

Dalua. Entonces volvió a la ciudad. Lairgnen envió mensajeros a pedir las aves a Mochaomhog, pero no los obtuvo.

Lairgnen estuvo muy encolerizado por esta cuestión. Fue al encuentro de Mochaomhog y le preguntó si era verdad que le había negado las aves. "Es verdad, con toda seguridad", dijo Mochaomhog. Lairgnen se levantó entonces, agarró las aves y se las llevó del altar, dos aves en cada mano. Luego, se fue al lugar donde estaba Deoch y Mochaomhog lo siguió. Pero cuando empezó a seguir a las aves, éstas perdieron sus ropajes de plumas. Los muchachos se convirtieron en tres ancianos secos y huesudos y la muchacha se convirtió en un vieja desnuda, sin carne ni sangre.

Lairgnen se sobresaltó ante esto y abandonó el lugar.

Fionnghuala dijo entonces: "Ven a bautizarnos, oh, clérigo, pues estamos cerca de morir. Y es seguro que no es para ti peor separarte de nosotros que para nosotros separarnos de ti. Haz inmediatamente nuestras sepulturas: pon a Conn a mi derecha, a Fiachna a mi izquierda y a Aodh ante mi rostro".

Tras este canto, los hijos de Lir fueron bautizados, murieron y fueron sepultados. Pusieron a Fiachna y a Conn a cada lado y a Aodh enfrente de ella, como Fionnghuala había ordenado. Levantaron su estela encima de su tumba, escribieron sus nombres en ogam e hicieron sus juegos fúnebres. Sus almas ganaron el cielo"»[52].

La rareza de la aventura se clausura con la rutina hagiográfica: el bautismo y el paraíso son, tras la llegada de san Patricio, el fin último de los dioses o de los personajes míticos cristianizados. Pero, aun así, se toleran cosas como las dos cadenas de plata que el santo hace fabricar a un artesano para atar a las aves de dos en dos. Y hasta hay juegos fúnebres en honor a los difuntos.

A veces ocurre que un dios adopta la forma de un ave para poder amar a una reina y engendrar un hijo en ella:

«Cuando estaba allí, vio un ave venir hacia ella por la abertura del techo. Dejó su vestido de ave en medio de la casa. Fue a ella y la poseyó diciendo: "Vienen a por ti de parte del rey para destruir tu casa y llevarte con él a la fuerza. Quedarás encinta de mí y parirás un niño. Este hijo no matará aves, su nombre será Conaire, hijo de Mess Buachalla..."»[53].

52 *Ibid.*, parágrafos 61-68.

53 *Togail Bruidne Da Derga*, ed. Eleanor Knott, Mediaeval and Modern Irish Series 8, Dublín, 1936, p. 3.

Y ésta es la razón por la cual el gran rey que fue Conaire tenía, entre sus *geasa* personales, la prohibición de matar aves. Cuando mata una, para él significa el anuncio de su muerte próxima[54].

3.2. La música divina

La música es una de las manifestaciones terrenales del Otro Mundo. Todas las aves cantan una música divina y, cuando las gentes del *sid* se muestran bajo apariencia humana, también son maestras en este arte difícil donde las haya. La espléndida criatura que viene a perturbar el sueño del joven Oengus, hermano del rey de Irlanda, toca el *tympan*, instrumento de naturaleza indeterminada, sin duda un pequeño instrumento de cuerdas, del mismo tipo que la viella o la cítara:

> «Otra noche, Oengus estaba durmiendo. De pronto, vio a una joven que venía hacia él por la cabecera de la cama. Era la más bella que había en Irlanda. Oengus fue a cogerle las manos y llevarla a la cama con él cuando vio algo: ella había dado un salto lejos de él. Nadie sabía por dónde había desaparecido. Oengus estuvo allí hasta la mañana y no tenía el espíritu sano. La forma que había visto sin poder hablarle lo volvió enfermo. El alimento ya no le entraba en la boca. Estuvo allí una noche más y vio un *timpan* en su mano, la más bella que había. Ella le tocó música y lo adormeció. Oengus se quedó allí hasta la mañana y no tomó nada de comida al día siguiente»[55].

Luego, cuando Oengus por fin consigue desposar a esa misteriosa joven, cuyo padre era el rey del *sid*:

> «Fue a ella. Tendió los dos brazos hacia ella. Durmieron bajo la forma de dos cisnes y dieron tres veces la vuelta al lago. No hubo y no habrá allí nada que le hiciese perder su honor. Partieron bajo la forma de dos aves blancas y fueron al Brug del Mac Oc. Cantaron juntos y sumergieron a los hombres en el sueño durante tres días y tres noches. Luego, la joven se quedó con él»[56].

Pero tanto, si no más, como el canto de los cisnes, la música divina por excelencia es la del arpa, y el dios-druida, el Dagda, posee una. He

54 *Ibid.*, p. 5.
55 *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 233-234.
56 *Ibid.*, p. 235.

aquí cómo y en qué circunstancias, según el relato *La Segunda Batalla de Mag Tured*, la recupera de los fomores, que se la habían quitado:

> «Lug, el Dagda y Ogma salieron mientras tanto en persecución de los fomores, que se habían llevado al arpista del Dagda cuyo nombre era Uaitne. Llegaron a la casa del banquete en la que estaban Bres, hijo de Elatha, y Elatha, hijo de Delbaeth. El arpa estaba allí, colgada en la pared. Esta arpa era a la que el Dagda había anudado todas las melodías y éstas no comenzaron a sonar hasta que el Dagda, con su llamada, las nombró diciendo:
>
> "Que venga Daurblada,
> que venga Coir-Cethar-Chuir,
> bocas de arpa, bolsas y gaitas".
>
> Pues esta arpa tenía dos nombres, a saber, Dur-Dabla y Coir-Cethar-Chuir.
>
> El arpa dejó la pared, mató a los nueve hombres y vino hacia el Dagda. Les tocó entonces los tres aires por los cuales se reconoce a los arpistas: la melodía del sueño, la melodía de la sonrisa y la melodía del lamento. Les tocó la melodía del lamento y sus llorosas mujeres lloraron. Les tocó la melodía de la sonrisa y sus mujeres y sus muchachos rieron. Les tocó la melodía del sueño y el ejército se durmió. Fue a causa de este sueño que pudieron escapar los tres sanos y salvos de los fomores aunque estos últimos quisieran matarlos»[57].

El Dagda tenía por lo demás un ilustre predecesor en la persona de Lug, quien, según el mismo relato, *La Segunda Batalla de Mag Tured*, se somete a tres pruebas cuando llega a Tara: la primera es el ajedrez y Lug gana, contra Nuada, todas las partidas; la segunda consiste en volver a poner en su lugar, en el centro del palacio, una enorme piedra (la Piedra de Fal) que Ogma había lanzado fuera; la tercera es musical:

> «"Que nos toque el arpa", dijeron las tropas. El joven guerrero tocó entonces la melodía del sueño a las tropas y al rey la primera noche. Todos se quedaron dormidos desde esa hora hasta la misma hora del día siguiente. Tocó una melodía de sonrisa y todos estuvieron en el gozo y la alegría. Tocó la melodía de tristeza tan bien que lloraron y se lamentaron»[58].

57 *Ibid.*, pp. 58-59.

58 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 52. No se celebra ninguna asamblea celta sin música. El autor griego anónimo llamado impropiamente Escimno de Quíos lo

La música es a la vez una diversión, una forma de magia y una terapia. La perfección musical pertenece al ámbito del Otro Mundo y, desde un punto de vista técnico y material, es por tanto un arte cuyo ejercicio atañe a la ciencia de los *filid* en Irlanda y de los bardos en el País de Gales. En los dos países, el arpa permaneció, más que la gaita, que estaba destinada a la guerra y a la recreación popular, como el instrumento de la poesía oficial de la corte. Pues en Irlanda, como en todos los pueblos celtas, cualquiera que dominase un arte alcanzaba el rango de dios[59]. Y el rey de Irlanda, o todo príncipe reinante, tenía su arpista igual que tenía su druida historiador, genealogista, cuentista, juez o médico:

> «o bien es un arpa sin el sonido de las tres músicas de las que se servía Craiftine el arpista: la melodía del sueño, la melodía de la tristeza y la melodía de la sonrisa, así como sus nombres. Y este mismo Craiftine era el arpista que tenía Moriath, hija de Scoriath, el rey de los Fir Morca, que están en el sur de Irlanda, en Munster».

Esta princesa envía a su arpista a tocar ante aquel a quien ama. Un joven rey mudo. El arpista es también un embajador encargado de una misión diplomática delicada, y desde luego tiene éxito, ya que cura al rey de su minusvalía:

---

indicaba ya en el siglo III antes de nuestra era, y atribuía el hecho a la influencia griega: «Los celtas tienen usos y costumbres helénicos, y se lo deben a su relación habitual con la Hélade y a la hospitalidad que dan a menudo a los extranjeros de este país. Celebran sus asambleas con música, pues esperan que este arte suavice los corazones» (V, 183-187).

59 Es lo que tiende a confirmar un breve párrafo del *Coir Anmann* «El decoro de los nombres», que distingue entre aquellos que cultivan la tierra y aquellos que tienen un arte. Los agricultores sedentarios son los no-dioses *(andee)*, es decir, los homólogos de los *Vaishyas* de la India; los artesanos, o también «hombres de arte» según otra traducción literal de *aes dana*, son los dioses *(dee)*. En Irlanda, y desde luego en las Galias, era dios cualquiera que ostentase un saber técnico o intelectual: metalúrgico, carpintero, médico, poeta o druida: «Los poetas eran dioses y los agricultores no-dioses... Sus magos eran dioses y los no-dioses eran los agricultores», ed. Whitley Stokes, *Irische Texte* III, p. 354. Todo esto se dice a propósito de una frase de Cuchulainn agradeciendo a Morrigan el haberle dado de beber: «Bendita seas de dioses y de no-dioses». El sentido literal de este agradecimiento es, mucho más seguramente, que Cuchulainn incluye en la bendición todo lo que existe de hecho, seres divinos y no divinos, ya sean humanos o no. Llama la atención que los estudiosos irlandeses hayan dado una interpretación funcional y clasificatoria.

«El arpista se presentó entonces en el lugar donde estaba Maen y tocó el arpa ante él. Dio noticias de la joven con el arpa. Al joven lo hicieron feliz con esta interpretación de arpa y las noticias que oyó. Entonces dijo: "Tocas buena música, oh, Craiftine", y al rey lo hizo feliz poder hablar. (El arpista) Pidió al rey un ejército para ir a Irlanda y el rey le dio un ejército, a saber, la tripulación de trescientos navíos. Desembarcaron en la desembocadura del Boyne...»[60].

La música que cura o provoca una enfermedad de postración, que hace vivir en el gozo o morir de indecible tristeza, contribuye a la abolición del tiempo. En el *Mabinogi de Branwen*, Bendigeit Vran, herido mortalmente en el pie por una flecha envenenada, da a sus compañeros, escapados de una gran batalla sangrienta, la orden de cortarle la cabeza:

«"Tomad mi cabeza –les dijo–, y llevádsela a Gwyn Vryn (la Colina Blanca), en Llundein (Londres), y enterradla en ese lugar con el rostro vuelto hacia Francia. Transcurrirá mucho tiempo durante el camino. En Harddlech, el banquete durará siete años para cenar y los pájaros de Rhiannon cantarán para vosotros y mi cabeza os resultará una compañía tan grata como en los mejores tiempos en que estuvo sobre mis hombros. En Gwales de Penvro pasaréis ochenta años y hasta el momento en que os abran la puerta que da sobre Aber Henvelen, hacia Kernyw (Cornualles), podréis permanecer allí y conservar intacta la cabeza. Pero eso resultará imposible en cuanto os abran la puerta"»*.

Eso es lo que hacen y, tras una comida que dura siete años, en Harddlech, con el canto de las aves de Rhiannon, que adormece a los vivos y despierta a los muertos, acuden a Gwales, al lugar previsto:

«Encontraron allí un lugar agradable y regio que dominaba el mar, y había también una gran sala. Se dirigieron a la sala y vieron abiertas dos de las puertas; la tercera estaba cerrada y era la que daba a Kernyw. "Ésta es la puerta que no debemos abrir", dijo Manawyddan. Pasaron allí la noche, en medio de la abundancia y la alegría, y, a pesar de las desgracias que habían visto ante sus propios ojos y a pesar de las que ellos mismos habían sufrido, ninguna de ellas acudió a su memoria, así como ninguna otra desgracia del

60 *The Bodleian Amra Choluimb Chille*, ed. Whitley Stokes, *Revue Celtique*, n.º 20, pp. 429-430.

* Trad. esp.: «Branwen, hija de Llyr», *Mabinogion* (trad. Victoria Cirlot), Madrid, Siruela, 1988, p. 40 [N. del T.].

mundo. Permanecieron allí ochenta años, de tal modo que no recordaban haber pasado un tiempo mejor ni más agradable en toda su vida. No se sentían más fatigados que cuando habían llegado y ninguno de ellos podía apreciar en su compañero el largo tiempo que había transcurrido»[61].

3.3. El tiempo y la eternidad

Es destacable, por inusitado, que, en el contexto mitológico galés, tan a menudo obliterado y desazonado, el dato de la abolición o de la contracción del tiempo esté tan claro. Siguiendo su pista regresamos al caso del Dagda irlandés, el dios-druida, señor del tiempo atmosférico así como del cronológico, pero también, y sobre todo, dios de la eternidad. Es lo que explica el primer párrafo de la Versión I del ciclo de Etain:

> «Había un célebre rey en Irlanda, de la raza de los Tuatha Dé Danann, con el nombre de Eochaid Ollathir. Tenía también como nombre Dagda, pues él era quien les hacía milagros y les medía las tormentas y las cosechas. Por eso decían que tenía el nombre de Dagda. Había una mujer en casa de Elcmar del Brug. Ethne era su nombre. Tenía también como nombre Boand. Dagda deseó para sí su amistad carnal. La mujer habría cedido si no hubiese tenido miedo de Elcmar, tan grande era su poder. Dagda entonces envió lejos a Elcmar, de viaje a ver a Bres, hijo de Elatha, en Mag Inis. Cuando se alejaba, Dagda hizo grandes sortilegios para que Elcmar no volviese a tiempo, es decir, pronto. Lo alejó de la oscuridad y de la noche, y lo preservó del hambre y de la sed. Le impuso largos vagabundeos de modo que nueve meses fueron como un día. Pues había dicho que volvería a casa entre el día y la noche. Dagda visitó durante este tiempo a la mujer de Elcmar y ésta le dio un hijo, de nombre Oengus. La mujer estaba curada de sus sufrimientos cuando Elcmar volvió. No notó nada en ella que revelase su falta, es decir, que se había acostado con Dagda»[62].

El druida Mog Ruith posee la misma capacidad de suspender el tiempo deteniendo el curso del sol, en una menor proporción quizá, aunque poco importa, cuando hace de dos días uno solo (véase página

61 Ed. Ifor Williams, *Pedeir Keinc y Mabinogi*, Cardiff, 1964, pp. 46-47 [trad. esp.: *op. cit.*, p. 42]. Cf. Proinsias Mac Cana, *Branwen, daughter of Llyr*, Cardiff, 1958, pp. 102-109.

62 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 242. Véase en particular en el volumen I/2 (pp. 221 y ss.) la explicación celta de la eternidad y del tiempo del *sid* [trad. esp.: «Branwen, hija de Llyr», *Mabinogion* (trad. Victoria Cirlot), Madrid, Siruela, 1988, p. 42].

219). La explicación es que los dioses, y en general todos los habitantes del *sid*, escapan al tiempo finito, ya que son eternos e inmortales: un día y una noche, un año, un siglo o un periodo más largo aún tienen para ellos exactamente la misma duración. Tenemos la prueba en un brevísimo texto que deja constancia de una treta jurídica empleada por Oengus, precisamente contra su padre, el mismísimo Dagda, que había hecho caso omiso de su petición de una residencia:

> «Había un célebre rey de los Tuatha Dé Danann en Irlanda. Su nombre era Dagda, o bien Dagan. Su poder era grande aunque perteneciese a los hijos de Mil tras la conquista del país, pues los Tuatha Dé Danann destruyeron el trigo y la leche de los hijos de Mil hasta que éstos hiciesen un tratado de amistad con Dagda. Entonces les conservó el trigo y la leche.
>
> Su poder sin embargo era grande: era el rey al principio y él es quien repartió los *sids* entre los hombres de los Tuatha Dé Danann, a saber: Lug, hijo de Ethlenn, en Sid Rodruban; Ogma en Sid Anceltrai; y por su parte, para el propio Dagda, Sid Leithet Lachtmaige, Oi Asid, Cnoc Baine, Bru Ruair. También tenía Sid en Broga desde el principio, como se dijo.
>
> El Mac Oc fue a buscar al Dagda para pedirle tierras, puesto que las había repartido entre ellos. Era hijo adoptivo de Midir de Bri Leith y de Nindid el adivino. "No tengo nada para ti –dijo el Dagda–, he terminado el reparto".
>
> "Concédeme entonces –dijo el Mac Oc– un día y una noche en tu residencia". Se lo concedió. "Vete ahora a la residencia siguiente –dijo el Dagda–, pues has agotado tu tiempo". "Está claro –dijo el Mac Oc– "que la noche y el día son la duración del mundo entero y es lo que me has dado". Así pues, el Dagda salió y el Mac Oc se quedó en el *sid*»[63].

En la Versión I del ciclo de Etain, así como en su versión cristianizada que es *El alimento de la casa de los dos vasos*, el transcurso de los acontecimientos es muy distinto: es el Dagda quien aconseja a su hijo Oengus asaltar a Elcmar el día de *Samain* (cuando se está normalmente desarmado) y echarlo de sus dominios, ya sea mediante las ramas, ya sea mediante la magia. Sin embargo, el príncipe de la treta jurídica permanece inalterado: «un día y una noche», es decir, veinticuatro horas

63 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 272-273, y I/2, pp. 221 y ss. Esta concepción de la medida del tiempo es muy antigua y de origen indoeuropeo. Los nombres que indican tiempo y año son sinónimos en sánscrito.

son, de acuerdo con la terminología irlandesa, el símbolo y el equivalente de la eternidad.

3.4. El espacio del *sid*

Como escapan al tiempo, los habitantes del *sid* no están sometidos a las contingencias del espacio, de la distancia y de la materia. Cuando el dios Midir va a raptar a Etain, por entonces reina y esposa del rey Eochaid, llega sin ser visto, burlándose de las murallas, de los obstáculos y de los cerrojos de las puertas:

> «Midir fue a la cita un mes después. Eochaid reunió a su alrededor en Tara a la elite de los guerreros de Irlanda, y las mejores tropas guerreras de Irlanda, cada una rodeando a la otra con Tara en el centro, en el exterior y en el interior, quedándose el rey y la reina en el interior de la casa con los salones acerrojados. Pues sabían que vendría el hombre de grandes poderes mágicos. Etain estaba en la asamblea aquella noche y servía a los señores, pues era lo que le correspondía en la asamblea.
>
> Estaban hablando cuando vieron en medio de la casa del rey a Midir, que se dirigía hacia ellos. Seguía siendo bello, pero aquella noche era todavía más bello. Las tropas se asombraron cuando lo vieron y el rey le deseó la bienvenida...»[64].

Luego, habiendo el rey Eochaid rehusado entregar a Etain, pero habiendo, imprudentemente, aceptado que Midir la rodease con sus brazos, el dios se conforma jurídicamente. No obstante, se va de la casa llevándose a Etain por la salida de humos del techo:

> «"No te cederé –dijo Eochaid (a Etain)–, pero que ponga sus dos brazos a tu alrededor en medio de la casa tal y como estás ahí". "Así se hará", dijo Midir. Tomó sus armas con la mano izquierda y tomó a la mujer con el brazo derecho y se la llevó a través del orificio del techo de la casa. Las tropas se levantaron entonces alrededor del rey, llenas de vergüenza. Vieron dos cisnes que daban la vuelta a Tara. Se dirigieron hacia el Sid ar Femuin»[65].

En otra circunstancia, cuando los ultonianos, un día que estaban cazando aves, evidentemente en *Samain*, se extravían en la nieve y buscan

64 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 250.
65 *Ibid.*, p. 250.

un abrigo, encuentran una casita. Pero en esta casa cabían todos, ellos, sus caballos y sus carros:

> «Conall y Bricriu fueron a echar un vistazo y encontraron una casa nueva. Entraron y encontraon a una pareja. Ésta les dio la bienvenida. Ellos salieron con su gente. Bricriu dijo que no valía la pena entrar en una casa sin cubierta y sin comida. De todos modos era demasiado estrecha. Se retiraron. Vinieron con sus carros. Apenas se habían instalado en la casa cuando de pronto vieron una puerta delante de ellos. Cuando llegó el momento de que les diesen comida, los ultonianos estuvieron contentos, ebrios y su estancia fue agradable».

La alegría y la ebriedad tienen desgraciadamente una contrapartida:

> «El hombre dijo a los ultonianos que su mujer estaba de parto en la cocina. Deichtine (la hermana de Conchobar) fue hacia ella. Dio a luz a un niño. Había una yegua a la puerta de la casa y parió dos potrillos. Los ultonianos tomaron al niño y el hombre dio los dos potros como juguetes al niño. Deichtine crió al niño. Cuando fue de día, vieron algo al este del país: estaban sin casa, sin aves, sólo con los caballos y el niño con los potrillos»[66].

Esta casa de apariencia insignificante, que nadie conocía, es de hecho un palacio del Otro Mundo, rebosante de bebidas y vituallas, como es de rigor en la celebración de una fiesta de *Samain*. En realidad, no está en ningún sitio y los ultonianos sólo la encuentran porque se han extraviado y han abandonado provisionalmente el tiempo y el espacio humanos. Una vez terminada la fiesta, y disipada la ebriedad con la noche, la casa desaparece mientras que los ultonianos reencuentran y reemprenden su camino con un recién nacido y dos potros como recuerdo de su incursión en el mundo de los dioses. Poco importa a partir de ese momento que el transcriptor, que no comprendía ya claramente el relato arcaico, haya utilizado un estilo defectuoso[67]. ¿Es necesario recordar también que, cuando los hombres se trasladan al Otro Mundo, el viaje es siempre muy corto, ya que la distancia, como el tiempo, queda abolida?

66 Christian-J. Guyonvarc'h, «La Conception de Cuchulainn», *Ogam*, n.º 17, 1965, p. 367.

67 Françoise Le Roux, «La conception de Cuchulainn, commentaire du texte», *Ogam*, n.º 17, 1965, p. 400.

La creencia en la inmortalidad del alma, corroborada por la existencia del Otro Mundo, justifica la *evocatio* de Fergus, que aparece con galas militares y recitando el *Tain Bo Cualnge* íntegro. Justifica también la inhumación de los muertos en combate, en ocasiones con su ganado y sus criados[68]. En su forma y expresión, esta creencia es, en suma, muy diferente de la que propagó el cristianismo.

3.5. La perfección del *sid*

En efecto, Irlanda, que no contempla nada más que el caso de héroes o guerreros excepcionales, o como mucho el de aquellos que se salen de lo normal, no nos dice más que las Galias sobre lo que sucedía con las almas comunes, las de los mortales sin proezas militares ni dignidades reales o sacerdotales. El *sid* se concibe y describe así como un mundo único, perfecto e indiferenciado. Ningún texto, sea cual sea, sobrentiende una dualidad celeste e infernal en la que las almas se reparten siguiendo un destino póstumo, determinado por los méritos o las culpas de su existencia terrenal. La noción de pecado, con su séquito de recompensas y castigos, perdón y arrepentimiento, paraíso e infierno, es completamente desconocida: los demonios de la época precristiana, o, dicho de otro modo, los fomores, no se encuentran nunca en el *sid* —salvo por confusión en la época tardía—, de donde está excluida toda infamia. No hay más que placer, alegría y juventud sin sombra de restricción. Tampoco hay purgatorio: el pecado venial tiene la misma existencia que la impiedad o el crimen. Y los habitantes del *sid*, que son dioses propiamente dichos, no se preocupan de la intercesión de los santos y nunca han conocido al diablo. En cuanto al Juicio Final, sólo encontramos una huella, aunque mínima, en un texto hagiográfico. Veamos en qué términos un rey de Irlanda rehúsa convertirse al cristianismo, con argumentos que no son ni sutiles ni teológicos:

> «Nial, mi padre, no permitió creer y quiero ser enterrado en los cerros de Tara como los guerreros, con ropas de guerra, porque los paganos tenemos por costumbre estar armados en nuestras sepulturas, con las armas y el rostro vueltos hacia el enemigo, hasta el día *erdathe*, que es para los *magi* (es decir, los druidas) el día del juicio del Señor»[69].

68 Resultaría inoportuno o imprudente fundamentar una teoría sociológica o religiosa sobre el modo de inhumación practicado por los celtas.

69 Whitley Stokes, *The Tripartite Life of Patrick* II, p. 308.

La concepción precristiana contenida en la palabra *erdathe* es imposible de precisar en este contexto si, teniendo en cuenta su probable significado, no nos referimos a la dilatación de la noción cristiana de Juicio Final a una época anterior[70]. No tenemos, en efecto, ninguna huella seria de «juicio» divino en las creencias celtas. Por consiguiente, lo único que merece nuestra atención, en la relación hagiográfica, es el ceremonial de inhumación que demuestra la creencia en la prolongación de la vida en el Otro Mundo:

> «Se llevaron después el cuerpo de Loegaire y lo enterraron con su armadura, al sur, y fuera de su fortaleza real en Tara, con el rostro vuelto hacia Leinster, como si combatiese contra sus habitantes, de los que había sido enemigo mientras vivía. La fortaleza de Loegaire servía entonces de sala para los festines del rey supremo y es la razón por la cual pidió ser enterrado allí»[71].

Los puntos examinados más arriba son hechos aislados que por sí mismos no pueden suplir una exposición completa. Ignoramos cómo se incluían o se articulaban en la doctrina y qué lugar ocupaban en ella en relación con el conjunto. Pero la coherencia que se desprende de su simple yuxtaposición es tal, que el estado fragmentario en el que aparecen resulta ya una indicación. Los druidas tuvieron, como todos los sacerdotes, ideas muy precisas sobre la organización del Otro Mundo y sobre las diferencias que lo separan del mundo terrenal. Por ello disponían de los medios para paliar los inconvenientes que en ocasiones presentaban para los hombres las relaciones siempre difíciles entre uno y otro.

70 *erdathe* es una grafía incorrecta de *erdath*, otra grafía de airtach «acto de refrescar, restaurar o celebrar, festival, ceremonia» según *Contributions to a Dictionary of the Irish Language*, A/1, 184 y 240, E, 166. No es posible sustentar la etimología de D'Arbois de Jubainville (*Les celtes et les langues celtiques*, pp. 188-189) en un compuesto de la partícula *er-* o *air-* «hacia, para, en» y un derivado de *dath*, «color», («el día de *erdathe* sería aquel en el que el muerto recupera su color»), o incluso en *data*, en irlandés moderno *data-mhall* «agradable» («el día de *erdathe* sería entonces simplemente el día agradable»). No se puede extraer de esta palabra ninguna conclusión en lo que se refiere a la existencia de una doctrina del juicio a los muertos análoga a la del cristianismo.

71 Ed. Charles Plummer, «Irish Miscellanies», *Revue Celtique*, n.º 6, p. 165.

4. La orientación

En irlandés, *ichtar* designa al mismo tiempo lo «bajo» y el «norte», mientras que *tuas* es simultáneamente lo «alto» y el «sur». *Tuath*, «cantón, pueblo» adoptó del mismo modo el significado de «norte» y de «izquierda», por asociación semántica con el origen nórdico de los Tuatha Dé Danann; y luego la palabra pasó de ahí a significar «maléfico, mágico», suplantando al adjetivo normal *clé*, «izquierda». En bretón permanece un vestigio de esta orientación primitiva en el dialecto de la isla de Sein: *ar mor dehou*, «el mar de la derecha», designa el mar en dirección sur, *ar mor kleiz*, «el mar de la izquierda», el mar en dirección norte. Lo mismo sucede en el galés con las palabras *dehau*, «derecha», y *gogledd*, «izquierda, norte»[72]. En córnico, *an barth cleth*, «el lado izquierdo», tiene como sinónimo *an barth north*, «el lado norte». Y en esta lengua que, como el bretón, no ha conservado ningún texto mitológico, subsiste al menos una alusión clara a un sistema de orientación que no le debe nada a la concepción clásica. En la *Beunans Meriasek*, «Vida de (san) Mériadec» (poema escrito a principios del siglo XVI), un verdugo evoca al diablo:

> *Nov lemen duen ygyn forth*
> *agen tassens an barth north*
> *re roys thynny*
> *purguir y venedycconn*
> *ha pyle bohosogyon*
> *y commondias thyn defry*
>
> «Ahora continuemos nuestro camino; nuestro santo padre del lado norte nos ha dado con su bendición el derecho de desvalijar a los pobres. Nos lo ha ordenado expresamente»[73].

Un observador situado frente al sol naciente tiene el Sur a su derecha, el Norte a su izquierda, el Este ante él y el Oeste detrás. El sol, al ir

72 Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXIV. 103. Apollon Virotutis; irlandais tuath et tuas, breton tus; gallois et breton tud», *Ogam*, n.º 18, 1966, pp. 311-322 (que expone exhaustivamente el estado de la cuestión), y Joseph Cuillandre, *La droite et la gauche dans les poèmes homériques en concordance avec la doctrine pythagoricienne et la tradition celtique*, París, 1944, pp. 1-11.

73 Ed. Whitley Stokes, *The Life of Saint Meriasek, Bishop and Confessor, a Cornish Drama*, Londres, 1872, p. 198, versos 3426-3431.

del este al oeste, permanece en el sur todo el día: es la mitad iluminada del mundo, reservada a los vivos, la que no tiene misterio para ellos. Durante la noche, el sol está en el norte: para los vivos es la mitad escondida y misteriosa, la de los muertos, la de los seres míticos, la de los héroes y los dioses, el *sid*. La originalidad de la orientación religiosa celta es resumir de este modo linealmente los cuatro puntos cardinales en una oposición, fácil de concebir, del mundo de los vivos y el de los muertos. Pero el vocabulario irlandés también sabe nombrar perfectamente el este y el oeste distinguiéndolos del norte y del sur, y lo hace confirmando la orientación tradicional: *t-air*, «el este», es etimológicamente «(la región que está) delante», *t-iar*, «el oeste» es, por el contrario, «(la región que está) detrás»[74].

4.1. La *dextratio*

Al desplazarse es por tanto conveniente respetar el sentido del sol, de izquierda a derecha en la mitad escondida del mundo, y de derecha a izquierda en la mitad iluminada, lo que coincide con las nociones romanas de *dexter/sinister*. El cochero de la reina Medb hace girar el carro a la derecha cuando quiere conjurar los malos presagios que se acumulan (véase la página 290). Es el *deisil* (des «derecha»), y parece que se ha conservado en Irlanda durante mucho tiempo la costumbre de dar una o dos vueltas al cementerio, en el momento de una inhumación, en el sentido del sol[75], rasgo del folclore cristianizado que rebasa nuestro tema.

La propia *dextratio*, operada esta vez por un ser divino, pone fin a una aventura benefactora ocurrida a Senchan Torpeist. Éste se encontró en la obligación de montar con sus compañeros en una barca a la vez que una vieja leprosa, repugnante y cubierta de harapos. La vieja se transforma a continuación en un bello joven y...

> «cuando llegaron a Irlanda, volvieron a ver a ese bello joven regio, con unos ojos grandes en la cabeza, una cabellera rubia como el oro, más bello que los mortales por la forma y por la vestimenta. Luego, giró hacia la derecha de Senchan y su escolta. No volvió a aparecer nunca más desde ese día. No cabe por tanto ninguna duda de que era el genio de la poesía»[76].

74 Rudolf Thurneysen, *A Grammar of Old Irish*, Dublín, 1946, p. 305.
75 P. W. Joyce, *A Social History of Ancient Ireland* I, p. 302.
76 Whitley Stokes, *Three Irish Glossaries*, p. 38.

Las dos últimas frases están en latín, lo que no menoscaba en absoluto su tradicional significado celta. Al contrario que este genio benéfico, Cuchulainn (¡que sólo tiene cinco años!), como muestra de cólera guerrera, cuando vuelve de Emain Macha tras su primera expedición a la frontera del Ulster, presenta el lado izquierdo del carro y todo el mundo empieza a tener miedo:

> «(Cuchulainn y su cochero) Vinieron a Emain Macha. "Un hombre en carro viene hacia nosotros –dijo el vigía de Emain macha–, y verterá la sangre de todos los hombres que están en la corte si no estamos en guardia y si no van hacia él mujeres desnudas". Volvió entonces el lado izquierdo del carro hacia Emain, lo que estaba prohibido. Y Cuchulainn dijo: "Juro por el dios sobre el que juran los ultonianos que si no encuentran a un hombre que combata contra mí, verteré la sangre de todo aquel que esté en la fortaleza»[77].

Y mucho más tarde, al final de su existencia, la misma señal maléfica le sobreviene al héroe, esta vez contra su voluntad, cuando se obstina en partir hacia el que será su último combate. Su caballo preferido, el Gris de Macha, que posee una inteligencia humana, rehúsa dejarse embridar y se vuelve tres veces hacia la izquierda:

> «Luego, se envolvió en su manto y tomó su escudo con remate damasquinado. Dijo a Loeg, hijo de Riangabair: "Prepáranos el carro, oh, Loeg, padre mío". "Juro por el dios sobre el que jura mi tribu –dijo Loeg– que, aun cuando toda la provincia de Conchobar estuviese alrededor de Gris de Macha, no lo llevarían hacia el carro. No te he dicho esto hasta hoy: lo que era para mí un placer no es lo que me ha ocurrido. Si lo deseas, ve tú mismo a hablar con Gris". Cuchulainn fue hacia él y el caballo le volvió tres veces el lado izquierdo hacia él. Morrigan había roto el carro la noche precedente: no quería que Cuchulainn fuese al combate, pues sabía que no regresaría a Emain Macha. Cuchulainn dijo a Gris de Macha: "No tenías por costumbre, oh, Gris, girar a la izquierda delante de mí"»[78].

Para conjurar la mala suerte, Loeg, el cochero, gira el carro de combate hacia la derecha, aunque sabe que su gesto es en vano:

77 *Tain Bo Cualnge* («El robo del ganado de Cooley»), versión del *Libro Amarillo de Lecan*, a partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *Ogam*, n.º 15, p. 156.

78 A partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *La mort de Cuchulainn, versión A*, *Ogam*, n.º 18, p. 346.

«"Más valdría que no las dejases (a las mujeres del Ulster) –dijo Loeg–, pues nunca hasta ahora has deshonrado el vigor de la familia de tu madre". "¡Qué desgracia! –dijo Cuchulainn–, déjalo ya, oh, Loeg, pues corresponde al cochero cuidar los animales, al guerrero proteger, al campeón aconsejar, al hombre ser viril y a la mujer estar triste. Ve delante de mí al combate. La compasión no sirve de nada y no es de ninguna ayuda". El carro comenzó a girar hacia la derecha. En ese momento las mujeres empiezan a lamentarse a gritos y agitando las manos. Sabían que no volvería a Emain Macha»[79].

En la larga sucesión de combates singulares de *El robo del ganado de Cooley*, un adversario de Cuchulainn gira su carro hacia la izquierda en señal de desafío:

«El cochero giró de nuevo el carro hacia el vado. Presentaron el lado izquierdo a la asamblea en dirección del vado. Loeg observó esto: "El último conductor de carro que estaba aquí hace un momento, ¡oh, perro!", dijo Loeg. "¿Qué pasa con él? –dijo Cuchulainn–. Nos presenta el lado izquierdo en dirección al vado". "Es Etarcumul, oh, muchacho, busca combate contra mí. Y eso no me gusta mucho, porque salió bajo la protección de mi padre adoptivo del campamento"»[80].

Cuando el druida Aithirne deja el Ulster con intenciones hostiles hacia el resto de Irlanda, va de la derecha a la izquierda:

«Había en Irlanda un hombre duro y sin piedad, Aithirne el Exigente, un hombre que reclamaba al tuerto su único ojo y que deseaba a la mujer preñada. Lo llamaban así porque se fue una vez a hacer un itinerario por consejo de Conchobar. Primero se fue hacia la izquierda de Irlanda y dio la vuelta a Connaught. He aquí adónde fue a continuación: a casa del rey del centro de Irlanda, entre los dos Vados de los Zarzos, en casa de Eochaid, hijo de Luchta, rey del sur de Connaught»[81].

No falta ni siquiera un texto hagiográfico. En su pintoresco latín, el primer historiador de san Patricio, Muirchu, nos transmite parte de las

79 *Tain Bo Cualnge*, a partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, «La mort de Cuchulainn», *loc. cit.*, *Ogam*, n.º 15, p. 347.

80 Ed. Windisch, *Irische Texte* V, p. 245 (Ch.-J. Guyonvarc'h, *La Razzia des vaches de Cooley*, *op. cit.*, p.121).

81 *Talland Etair*, ed. Whitley Stokes, *Revue Celtique*, n.º 8, p. 48.

circunstancias preliminares del gran debate doctrinal del santo y los druidas:

> «Habiendo uncido nueve carros, según la tradición de los dioses, y habiendo escogido a estos dos dioses druidas para este debate delante de todos los nobles, es decir, Lucetmael y Lochru, Loegaire salió de Tara al final de la noche..., estando los rostros de los hombres y de los caballos vueltos hacia la izquierda, que entre ellos era la dirección conveniente»[82].

Este dato no es histórico y su verificación es imposible. En ningún lado se dice, aparte únicamente de los textos hagiográficos, que haya habido tal hostilidad entre santos y druidas. No obstante, aun en el caso de que este texto contuviese el más mínimo asomo de verdad –lo que nunca es seguro–, el hagiógrafo no comprendió este último desafío al vencedor triunfante por parte del druida y del rey, vencidos y condenados al olvido y a la conversión.

Para concluir con la *dextratio*, y sin abandonar la hagiografía, recordemos el texto que cuenta cómo san Patricio derribó el «ídolo» de Mag Slecht (sin ninguna duda la Piedra de Fal), la cual estaba habitada por un demonio (véase la página 110). Cualquiera diría que jamás un demonio tan malvado ha jugado una tan mala pasada a un santo tan grande de Irlanda. Pues san Patricio, cuando asestó un golpe con el báculo, se equivocó de lado: el demonio giró bruscamente la piedra y, en lugar de alcanzar el lado derecho, lo que hubiese significado su aniquilación, el báculo episcopal y misionero golpeó el lado izquierdo. Por esta importante razón –que no tiene nada de científica–, la tierra no se tragó del todo el ídolo ni las otras doce piedras que lo rodeaban. En cuanto a la autenticidad del testimonio de esta *dextratio* fallida, por supuesto sería inapropiado no admitirla: cuando menos posee un estricto valor hagiográfico. Además, al golpear la Piedra de Fal, san Patricio abolió la soberanía pagana de Irlanda, lo que desde su punto de vista, a mediados del siglo V, conllevaba importantes consecuencias y beneficios.

4.2. La circunambulación

La circunambulación genera poder mágico: según Plutarco (*César* 27, 8-10), en el momento de su rendición tras la capitulación de Alesia, Vercingétorix dio una vuelta al galope alrededor de su vencedor:

82 Ed. Whitley Stokes, *The Tripartite Life of Patrick* II, p. 280.

> «Los que dominaban Alesia, tras haber causado no pocos males a César y a ellos mismos, terminaron por rendirse. El general en jefe de todo el ejército, Vercingétorix, tomó sus más bellas armas, enjaezó ricamente su caballo y salió por las puertas de la muralla cabalgando. Y después de caracolear en círculo alrededor de César, que estaba sentado, saltó del caballo, arrojó al suelo la armadura y, sentándose a los pies de César, se quedó quieto, hasta que éste le entregó a quienes lo custodiaban para la celebración del triunfo»*.

Pero el autor griego no precisa el significado de la circunambulación y tampoco sabemos si dijo la verdad. El principal interesado, tras Vercingétorix, y nuestro principal testigo ocular, César (*Comentarios* VII, 89), despacha el asunto sin circunloquios ni circunambulación en cuatro palabras: *Vercingetorix redditur, arma projiciuntur* («Se le entrega a Vercingétorix, se arrojan al suelo las armas»)**, una concisión reprensible en tales circunstancias.

Aparte de que el límite entre la *dextratio* y la circunambulación no siempre es fácil de establecer (la *dextratio*, que es un movimiento de todo el individuo, viene a ser una circunambulación hacia la derecha), los escritores clásicos no siempre comprendieron que su sentido benéfico entre los celtas era el mismo que tenía entre ellos. Mientras que Posidonio dice correctamente que «También adoran a los dioses de rodillas volviéndose a la derecha»[83], Plinio (*Hist. Nat.* XXVIII, 4) parece haber entendido lo contrario: *quod in laevum fecisse Galli religiosus credunt* («los galos creen que es más conforme a la religión haberlo hecho hacia la izquierda»). Todo depende de la posición que se adopte. El sentido «bueno» es el de la trayectoria del sol y los recorridos anuales de los reyes de Irlanda lo respetaban. En la historia mítica, cuando el *file* Amorgen, el primer goidelo, desembarca, pone mucho cuidado en pisar tierra en primer lugar con el pie derecho: «Cuando Amorgen Gluingel, hijo de Mil, puso el pie derecho en Irlanda, cantó el siguiente canto...»[84].

83 Posidonio en Ateneo XXIII: cf. J. Zwicker, *op. cit.*, p. 14.

84 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 15.

* Trad. esp.: *Vidas paralelas* (trad. Emilio Crespo), Madrid, Cátedra, 1999 (2.ª ed. De 2003), p. 205 [N. del T.].

** Trad. esp.: *op. cit.*, p. 296 [N. del T.].

4.3. Los cuatro puntos cardinales

Esta orientación celta pudo prolongarse en el folclore y sobrevivir en reminiscencias del vocabulario. De hecho, el cristianismo la condenó sin conseguir nunca que desapareciera completamente. A principios del siglo XII, el transcriptor del *Lebor na hUidre*, al inscribir los orígenes irlandeses en el clasicismo bíblico, situaba cada punto cardinal bajo el patronazgo de un individuo predestinado:

> «Los cuatro puntos cardinales del mundo, a saber, el Este y el Oeste, el Sur y el Norte: hay cuatro hombres en ellos, a saber, un hombre en cada punto cardinal, y esto era así para magnificar las maravillas y los milagros hechos por Dios, para decir las cosas antiguas y desconocidas del mundo de la raza de Adam».

El primero es Fintan, hijo de Bochra, hijo de Lamech, que contó los tiempos primitivos de España y de Irlanda y que vivió cinco mil quinientos cincuenta años, cincuenta de los cuales antes del diluvio. El segundo es Ferén, hijo de Sisten, hijo de Jafet, que contó las historias del norte del mundo; vivió cuatro mil años y murió a orillas del Aras el decimoquinto año del reinado de Tiberio. El tercero es Fors, hijo de Electra, que contó las historias del este del mundo; vivió cinco mil años y murió en Jerusalén el vigésimo sexto año del reinado de Octavio, el año en el que nació Jesucristo. El cuarto es Annoit, hijo de Ethior, hijo de Cas, hijo de Cham, que contó las historias del sur del mundo; murió en tiempos de Cormac, hijo de Conn, según el texto del siglo III de nuestra era[85].

Tal sistema de orientación, que podría fácilmente considerarse bíblico, coincide con la noción geográfica de la división territorial de Irlanda en la que el centro es un quinto punto cardinal. El mejor ejemplo se encuentra en el relato *La batalla de Mag Rath*:

> «Domnall, hijo de Aed, hijo Ainmire, realizó el Festín de Tara, y tres son los festines de Irlanda: el Festín de Emain, el Festín de Tara y el Festín de Cruachan. Convocó a los hombres de Irlanda a este Festín de Tara. Se preparó una cama para Domnall en medio del palacio de Tara y después el gentío se sentó: el rey de Munster en la parte meridional de la casa, los hombres de Connaught al oeste, los hombres del Ulster al sur, los hombres

85 *Cethri arda in domain*, «Los cuatro puntos cardinales del mundo», en *Lebor na hUidre*, ed. Best-Bergin, folio 120b, 27-45, líneas 10063-10087, p. 305.

de Leinster al este, los del centro de Irlanda alrededor de Domnall en esta casa. Así es como se hizo la corte: el rey de Munster a su derecha, el rey de Connaught detrás de él, el rey del Ulster a su izquierda. He aquí cómo se hubiesen situado si uno de los Ui Néill del sur hubiese poseído la realeza: el rey de Leinster a su lado, el rey de Ailech a su izquierda, el rey del Ulster a su lado, el rey de Connaught detrás de él...»[86].

Este extracto confirma e ilustra la división de Irlanda en cinco provincias realizado por Fintan en el relato *La fundación del dominio de Tara* según criterios que, en su orden de enumeración, coinciden claramente con el sentido de la *dextratio* y de la circunambulación:

«"Oh, Fintan –dijo–, ¿cómo fue dividida y qué se puso en ella?". "No es difícil –respondió–, al oeste la ciencia, al norte la batalla, al este la prosperidad, en el sur la música, en el centro la soberanía"»[87].

El esquema es el siguiente:

ciencia	oeste	Connaught,
batalla	norte	Ulster,
prosperidad	este	Leinster,
música	sur	Munster,
soberanía	centro	Meath.

Este sistema, que respeta también la jerarquía del «centro» y de los «lados» del cosmos, dejó huellas en los textos religiosos o hagiográficos bajo la forma de un periodo estilístico que exalta la universalidad de Cristo, por ejemplo en un cuarteto anónimo del *Lebor Brecc*:

«El rostro de Jesús en la cruz al oeste,
al este sin tributo de la carne, el lomo del cordero,
su lado izquierdo está al sur hacia el sol,
está sufriendo, su lado derecho hacia el norte»[88].

86 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 185.

87 *Ibid.*, p. 162.

88 Kuno Meyer, «Irish quatrains», *Zeitschrift für Celtische Philologie*, n.º 2, p. 225. Su correspondencia en sánscrito ha sido estudiada por Daniel Dubuisson («Le roi indo-européen et la synthèse des trois fonctions», *Annales, Économies, Sociétés, Civilisations*, enero-febrero 1978, pp. 38-44).

5. Las islas del norte del mundo

¿De dónde venían los druidas y su doctrina? Su nombre aparece por primera vez en los *Comentarios* de César hacia el año 50 antes de nuestra era. No son constructores o usuarios de megalitos, pero no cabe la menor duda de que son tan antiguos como la presencia de los celtas en Europa. Diógenes Laercio escribe:

> «Dicen algunos que la Filosofía, excepto el nombre, tuvo su origen entre los bárbaros; pues como dicen Aristóteles en su *Mágico*, y Soción, en el libro XXIII *De las sucesiones* fueron los magos sus inventores entre los persas; los caldeos entre los asirios y babilonios; los gimnosofistas entre los indios; y entre los celtas y galos, los druidas, con los llamados semnoteos»[89].

De hecho, el problema del origen de los druidas y del druidismo está ligado al del origen de los pueblos celtas y, por consiguiente, al pasado indoeuropeo:

> «Los druidas aseguran que una parte de este pueblo es en realidad indígena, pero que también llegaron gentes procedentes de islas lejanas y de tierras situadas al otro lado del Rin, gentes que habían sido expulsadas de su patria por la frecuencia de las guerras y por las inundaciones causadas por el mar»[90].

Estas catástrofes o cataclismos son ciertamente más legendarios que históricos y en ellos se puede apreciar positivamente la huella de relatos etiológicos análogos a los del *Libro de las conquistas de Irlanda*.

César (*Comentarios* VI, 13) ofrece una indicación geográfica que parece más precisa:

89 *Vitae Philosophorum* I [trad. esp.: *Vidas de filósofos ilustres* (trad. José Ortiz y Sainz), Barcelona, Iberia, 2000, p. 3].

90 Timágenes en Amiano Marcelino XV, 94 [trad. esp.: *Historia* (trad. María Luisa Harto Trujillo), Madrid, Akal, 2002, p. 189]. Sería imprudente seguir a D'Arbois de Jubainville (*Le cycle mythologique irlandais*, pp. 262-263; trad. esp.: *El ciclo mitológico irlandés y la mitología celta*, Barcelona, Edicomunicación, 1986) y utilizar este puñado de líneas, demasiado breves, en el estudio de las «olas» de poblamiento celta en las Galias. No sabemos nada acerca de las modalidades étnicas de invasión celta en Europa occidental. ¡Si ya los últimos movimientos celtas en el bajo imperio son de los más oscuros!

> «Se piensa que sus enseñanzas fueron adquiridas en Britania y desde aquí llevadas a la Galia. En la actualidad, quienes desean conocerlas más a fondo por lo general marchan allá para instruirse»*.

Pero nos equivocaríamos si viésemos en esta observación la huella de un estadio anterior durante el cual los druidas no habrían existido y que los galos habrían conservado en la memoria. El origen britano atestiguado aquí por César no es tampoco una prueba de que las doctrinas druídicas habrían estado contaminadas o influidas a través de contactos con pueblos extranjeros[91]. Hay que librarse también de la tendencia a escindir el ámbito religioso celta en «druídico» y «predruídico», en «céltico» y «precéltico», precisamente porque una doctrina religiosa tradicional no es nunca el resultado de una síntesis de una serie o de una combinación de corrientes con orígenes diversos. Al intentar «fechar» a los druidas mediante documentos, se llega a afirmar que «los galos que emigraron a Gran Bretaña fueron quienes trajeron *(sic)* el druidismo» con posterioridad al siglo III antes de nuestra era[92]. Ciertos historiadores tienen tendencia a situar esta cuestión en el tiempo y el espacio en función del primer documento que el azar pone en sus manos. Pero el documento significa simplemente que la existencia de los druidas ha quedado reflejada en la historia escrita a partir de determinada fecha. La creación del druidismo no se produjo en la época de la guerra de las Galias y no sería lógico disociar la existencia de los druidas de la de los celtas.

91 Sin que se sepa bien por qué, D'Arbois de Jubainville (*Les druides et les dieux celtiques à forme d'animaux*, París, 1906, pp. 13-14) extrajo del texto de César la conclusión de que el druidismo era una institución de origen goidélico. El origen de los druidas está asociado al de los celtas en general, sin distinción lingüística o étnica interna. Por otro lado, nada nos permite pensar que la distinción lingüística entre el gaélico, más arcaico, y el británico, más innovador, se corresponde con dos oleadas de poblamiento de la invasión celta. Sería erróneo también, debido a una especie de confusión de los conceptos de religión y tradición, covertir el druidismo en una suerte de «religión federal» que englobaría, a la manera del Islam, pueblos de orígenes muy variados. La tradición resulta aquí inseparable de la etnia y de la lengua.

92 Albert Bayet, *La morale des Gaulois*, pp. 36-37. Evidentemente nada de eso ha existido. En Gran Bretaña no había ninguna «escuela» druídica más competente que en el continente, sino una tradicional localización septentrional de la institución sacerdotal, igual que en lo relativo a la iniciación guerrera y, verosímilmente, de la iniciación artesanal.

* Trad. esp.: *op. cit.*, p. 212 [N. del T.].

El suplemento instructivo que los héroes van a buscar a Gran Bretaña y a Escocia está en efecto bien atestiguado y, aunque se trate en todos los casos de una instrucción guerrera, el perfeccionamiento de los conocimientos adquiere un aspecto iniciático cierto. Es el caso, por ejemplo, del joven Cuchulainn. Por la bella Emer, su prometida, consiente en hacer frente a las peores aventuras en Escocia (es la única vez en su corta vida que sale de Irlanda), sin ignorar de ningún modo que su futuro suegro desea desembarazarse de él:

> «Les dieron la bienvenida. Eran tres en total. Cuando (Forgall Manach, padre de Emer) hubo despedido a su gente el tercer día, alabaron a Cuchulainn y a los campeones de los ultonianos ante él. Respondió que era verdad y admirable, pero que si Cuchulainn fuese simplemente a ver a Domnall el Belicoso a Escocia sería por su parte todavía más admirable. Dicho de otro modo, lo que estaba proponiendo tenía como finalidad que no volviese nunca. Forgall regresó cuando hubo impuesto a Cuchulainn lo que deseaba»[93].

Pero Forgall se equivocaba, pues Cuchulain aprende en Escocia una gran cantidad de ardides guerreros, entre los cuales el manejo de la famosa *gae bolga* («jabalina-rayo»), que le otorgará una superioridad, definitiva e incontestable, sobre todos sus adversarios. Adquiere además rudimentos de magia, puesto que sabe realizar contorsiones aterradoras y escribir en ogam. Ahora bien, Escocia está ya más al norte que Irlanda.

Siguiendo la misma costumbre, en el orden de las mismas necesidades, antes de matar a Cuchulainn, los hijos de Calatin[94] van también a instruirse al extranjero –bajo la recomendación y a cuenta de la reina Medb– y comienzan con una larga estancia en Gran Bretaña, designada en el texto con el nombre irlandés de Escocia, *Alba*:

> «Partieron raudos hacia el país de Alba, donde se quedaron un año. Allí recibieron todas las enseñanzas mágicas y diabólicas. De allí fueron a Babilonia y luego buscaron a todos los druidas del mundo, de los que reci-

93 A partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, «La courtise d'Emer», *Ogam*, n.º 11, pp. 416-417.

94 Calatin es el homólogo de la Hidra de Lerna. Cuchulain, en el curso del relato *El robo del ganado de Cooley*, lo mató al mismo tiempo que a sus veintisiete hijos. Las hijas de las que habla la versión B de *La muerte de Cuchulainn* son póstumas.

bieron sus enseñanzas hasta que alcanzaron las regiones sobrepobladas del infierno»[95].

El nombre de Babilonia aparece en estas líneas como detalle sobreañadido por el transcriptor cristiano y sólo es una prueba suplementaria de paganismo mal entendido (ya que su intención es matar a Cuchulainn). Poco importa: si los guerreros y magos de nivel inferior iban a Escocia, con tanta más razón también iban los druidas. Es el caso del *file* Nédé:

> «Adnae, hijo de Uthider, de los cantones de Connaught, era doctor de Irlanda en saber y poesía. Tenía un hijo, a saber, Nédé; este hijo fue a aprender la ciencia a Escocia con Eochu Echbel. Se quedó con Eochu hasta que estuvo versado en el saber»[96].

Sea cual sea el nombre que se le dé, *Alba* en Irlanda o *Britannia* en las Galias, Gran Bretaña es una isla y, simbólicamente, toda isla constituye un centro iniciático. Irlanda es también uno, ¡y no escasean los motivos! Pero estas grandes islas son aún demasiado vastas. Tienen que haber existido en ellas puntos donde la religión y lo sobrenatural estuviesen en estado concentrado: el *omphaloi* de Uisnech o de Stonehenge, por ejemplo. En relación con islas cargadas de potencial sagrado y con escuelas o santuarios druídicos, la iniciativa de un general romano, Paulino Suetonio, en el primer siglo de nuestra era, nos ha permitido identificar una de ellas, Mona, acerca de la cual ya hemos citado el pasaje de los *Annales* (véase página 52). Pero Mona es una isla muy parecida a la de los silures de los que habla Solino (XXII, 7):

> «Un tempestuoso brazo de mar también separa a la isla de de Sílura de la costa que ocupa la tribu britana de los dumnonios. Sus gentes mantienen aún hoy una antigua costumbre: no admiten moneda ... Adoran a los dioses y tanto los hombres como las mujeres dominan por igual el arte de conocer el porvenir»*.

95 A partir de la traducción de Christian-J. Guyonvarc'h, *La mort de Cuchulainn. Versión B, Ogam*, n.º 13, p. 509.

96 *Immacallam in da thuarad* «El diálogo de los dos sabios», ed. Whitley Stokes, *Revue Celtique*, n.º 26, p. 98. Ch.-J. Guyonvarc'h, *Le dialogue des deux sages, op. cit.*, p. 71.

* Trad. esp.: *Colección de hechos memorables o el erudito* (trad. Francisco J. Fernández Nieto), Madrid, Gredos, 2001, p. 337 [N. del T.].

Esta isla es religiosa en el más alto grado, ya que todos sus habitantes están dotados de poder de adivinación. A continuación, citamos una descripción más osada de Plutarco:

> «Demetrio dijo que de las islas de en torno a Britania hay muchas aisladas que están desiertas, algunas de las cuales tienen nombres de démones y de héroes; y que él mismo hizo la travesía, enviado por el emperador con el fin de obtener información y observar, hasta la que está más próxima de entre las desiertas, la cual tenía no muchos ocupantes y todos eran tenidos por sagrados e inviolables por parte de los britanos.
>
> Al poco de llegar él se produjo una gran confusión en la atmósfera y numerosas señales celestes, se desencadenaron vientos, y rayos y truenos cayeron del cielo; cuando amainó, decían los habitantes de la isla que había tenido lugar una extinción de algunos de los seres superiores. "Pues del mismo modo que una lámpara —dijeron—, cuando está encendida no tiene nada de terrible pero al apagarse es penosa para muchos, así las almas importantes tienen sus alumbramientos benignos e inofensivos, pero sus extinciones y desapariciones muchas veces, como ahora mismo, producen vientos y tormentas, otras muchas envenenan el aire de propiedades pestilentes". Que, efectivamente, existe allí una isla en la que se halla confinado Crono, vigilado por Briareo mientras duerme; pues el sueño ha sido tramado contra él como atadura, y a su alrededor hay numerosos démones en calidad de asistentes y servidores»[97].

La geografía, antigua o moderna, resulta un pobre recurso para la elucidación del texto de Plutarco, una incursión griega en la región hiperbórea. ¿De qué islas se trata? De nuevo, hay que renunciar a una localización precisa: no faltan archipiélagos o islas costeras en toda la Europa noroccidental. Los griegos y los latinos no parecen haberse sorprendido tampoco excesivamente de la abundancia de islas sagradas que, desde la isla Dumet, frente al estuario del Loira, hasta la isla de Sein, en

97 *De defectu oraculorum* 18, edición y traducción de R. Flacelière, *Annales de l'Université de Lyon*, fascículo 14, París, 1947, pp. 146-149 [trad. esp.: «La desaparición de los oráculos», *Obras morales y de costumbres* VI (trad. Francisca Pordomingo Pardo y José Antonio Fernández Delgado), Madrid, Gredos, 1995, pp. 386-387]. Un excelente ejemplo de isla, no denominada con el nombre de un dios o un héroe, sino que le dio su nombre, es la isla de Man, de donde viene el nombre –que sería más bien un sobrenombre– del dios irlandés Manannan mac Lir, tardía y poco afortunadamente evemerizado como piloto y comerciante. Cf. Th. Chotzen, *loc. cit.*, *Études Celtiques*, n.º 4, pp. 266-267.

Anglesey, pasando por otras muchas, jalonan los mares celtas. Todas estas islas, grandes o pequeñas, tienen su importancia. Ya Avieno, en su *Ora Maritima*, denomina a Irlanda *insula sacra*, pues está dedicada a Saturno, y añade *herbarum abundans*, calificativo que no deja ninguna duda[98]. El rasgo esencial es de carácter mitológico: el Cronos dormido hace pensar en el Dagda que suspende el curso del tiempo y, a resultas de ello, las islas septentrionales pertenecen al otro Mundo: no están situadas en nuestro espacio terrestre[99]. La mitología está presente por todas partes en estos relatos, que no tienen nada que envidiar a la *Odisea*. A unas islas similares es adonde van los muertos, de acuerdo con un texto célebre relativo a esta verdadera puerta del otro Mundo que es Bretaña, la *Letavia* colonizada por los britanos, pero que, desde que los celtas existen en occidente, nunca había dejado de ser celta:

> «En el litoral del océano que rodea Bretaña habitan unos pescadores súbditos de los francos, pero que no les pagan tributo. Durante el sueño, oyen en los alrededores de su casa una voz que los llama y tienen la impresión de que se produce un ruido en su puerta; se levantan, encuentran embarcaciones extrañas llenas de pasajeros, suben a bordo y, de un tirón, llegan a Bretaña sólo con ayuda del timón, mientras que, cuando utilizan

98 *Ora Maritima*, ed. A. Berthelot, París, 1934, versos 108-112 [trad. esp.: *Fenómenos. Descripción del orbe terrestre. Costas marítimas* (trad. José Calderón Felices), Madrid, Gredos, 2001, p. 309]. Se nota la huella de un juego de palabras antiguo que asocia el nombre de Irlanda en las fuentes antiguas al griego *hiero(n)*- «sagrado». Véase a este respecto H. Gaidoz, «Du prétendu nom de l'Ile Sacrée anciennement donné à l'Irlande», *Revue Celtique*, n.º 6, pp. 352-361. Creemos más juicioso aplazar el examen de todas las tradiciones antiguas relativas al Apolo hiperbóreo que, a decir de Diodoro, visitaba a sus fieles cada diecinueve años. Tal examen estará mejor emplazado en el estudio de la divinidad celta que se camufla, sin grandes misterios, bajo este nombre clásico. Pero la insistencia de los griegos al evocar el contexto mitológico hiperbóreo y la localización nórdica de ese contexto (aunque sólo sea la del *Jardín de las Hespérides*) indican ya de lejos el interés del tema. Parece no obstante que los antiguos conocieron el norte de Europa de manera insuficiente. Los datos clásicos sobre su descubrimiento fueron estudiados por Raymond Chevalier («La visión du Nord dans l'Antiquité gréco-romaine, de Pythéas à Tacite», *Latomus*, n.º 43, 1984, pp. 85-96). Lamentamos, retrospectivamente, que los romanos de la época imperial no hayan ido más allá de Piteas.

99 Por esta razón, *están al* norte del mundo y no *son del* norte del mundo, lo que estaría en contradicción lógica con todas las definiciones mitológicas puesto que entonces pertenecerían a este mundo. Por la misma razón, el Otro Mundo es único y no otro mundo entre los infinitos mundos posibles.

sus propios barcos, hacen el trayecto en un día y una noche con gran trabajo y todas las velas desplegadas. Desembarcan allí a los pasajeros desconocidos que han conducido. Sin ver a nadie, oyen las voces de quienes los acogen, que los llaman por su nombre, por su tribu, por sus vínculos de parentesco y por señas convenidas. Oyen responder a los pasajeros. Luego, de un solo impulso, regresan a su país notando que su bajel se ha aligerado del peso de aquellos a quienes han conducido»[100].

Este texto no carece de interés, a pesar de su datación tardía en la literatura griega bizantina. Denota un ambiente y conserva la huella legendaria de unas concepciones religiosas absolutamente idénticas a las de Irlanda o la Galia. Pues no es a la colonización insular a lo que Armórica, convertida en Letavia, y luego en Bretaña, debe el ser lugar de paso de los muertos[101]. Esta condición es anterior, tal y como prueba un breve pasaje de Claudiano (*In Rufinum* I, 123-128), quien escribía a finales del siglo IV:

«Existe un lugar por donde la Galia extiende su litoral más apartado, lugar situado delante de las aguas del océano, donde se dice que Ulises invocó al pueblo silencioso de los muertos con una libación de sangre. Allí se oyen las quejas lastimeras de las sombras que vuelan con un débil estridor. Los habitantes ven pasar los pálidos simulacros y los espectros de los muertos»*.

Por otro lado, Plutarco nos informa aún mejor, como si ya hubiese leído u oído los relatos de navegación irlandeses:

«De entrada, recordaré –salvo objeción en contra– que nuestro autor comenzó por citar un verso de Homero: "lejos, en el mar, existe cierta isla, Ogigia", la cual se halla, desde Britania con rumbo al oeste, a una distancia de cinco jornadas de navegación. Más lejos aún se encuentran otras tres islas que se hallan equidistantes de ella y entre sí mismas, aproximadamente en dirección poniente. En una de estas islas, según cuentan los lugareños, se encuentra Crono recluido por Zeus y allí reside el antiguo Briareo como

100 Tzetzes, *Comentario sobre Hesíodo*. Véase Procopio, *De Bello Gothico* IV, 20.

101 Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXVIII, 132. Celtique commun *Letavia, gaulois *LETAVIS*, irlandais Letha; la porte de l'Autre Monde», *Ogam*, n.º 19, 1967, pp. 490-494.

* Trad. esp.: «Contra Rufino», *Poemas* I (trad. Miguel Castillo Bejarano), Madrid, Gredos, 1993, p. 145 [N. del T.].

guardián de aquellas islas y del mar que denominan cronio. El gran continente que rodea al gran mar no se encuentra muy lejos de las otras islas y dista de Ogigia unos cinco mil estadios, en un desplazamiento que se efectúa mediante una lenta navegación a remo debido al abundante limo que las corrientes fluviales han sedimentado. Los ríos arrastran gran cantidad de tierra del continente y la depositan en aluviones que llenan de tierra el mar, el cual da la impresión de solidificarse. En la zona litoral del continente, hay colonias griegas, concretamente en las inmediaciones de un golfo, de extensión no menor que la Meótide, cuya bocana se halla aproximadamente en la misma latitud que la del Mar Caspio. Estos pueblos se denominan y consideran a sí mismos continentales, mientras que llaman insulares a los habitantes de esta tierra porque se encuentra rodeada de mar por doquier. Pues bien, están persuadidos de que, en última instancia, se mezclaron con los pueblos de Crono los compañeros de Heracles quienes se quedaron allí y –por decirlo con un símil– animaron con fuerza renovada la llama helénica, que se hallaba apagada, vencida por la lengua, costumbres y modos de vida bárbaros. Por esa razón, Heracles recibe honores principales y Crono secundarios. Por cierto que cuando, cada treinta años, entra en el Toro el astro de Crono –al que, según me comunicó, nosotros llamamos Fenonte y ellos Nicturo–, ellos preparan un sacrificio y una expedición durante prolongado periodo, de modo que designan por sorteo un número suficiente de emisarios y los despachan con bastantes embarcaciones dotadas de provisiones y víveres que les permitan afrontar una larga travesía a remo y la supervivencia en tierra extranjera durante mucho tiempo. El caso es que, cuando los emisarios se hacen a la mar, arrostran respectivamente –cosa normal– suertes distintas. Pero quienes logran salvarse en las dificultades del mar llegan primeramente a las islas externas que se encuentran habitadas por griegos y, durante un intervalo de treinta días, verifican que el sol se oculta algo menos de una hora al día (y se echa una noche de leve oscuridad y un resplandor crepuscular de poniente). Su estancia allí es de noventa días en el curso de los cuales se les tiene y reputa como hombres píos, con honores y atenciones; acto seguido, los vientos los conducen a su punto de destino, que no se encuentra habitado sino por ellos y por quienes los precedieron en su misión. A quienes residen en ese lugar y sirven a la divinidad durante treinta años se les permite regresar a su patria; sin embargo, la mayoría de ellos opta por quedarse allí, unos debido a la fuerza de la costumbre y otros porque allí pueden obtener bienes en abundancia prácticamente sin penalidades, con una

existencia que transcurre entre constantes fiestas y ritos sacrificiales o merced a interminables conversaciones y disquisiciones filosóficas»[102].

Esta isla de Ogygia, de difícil acceso como todos los centros iniciáticos, y donde se veía el sol de medianoche, es también septentrional, si no polar. Recuerda por sus maravillas y sus delicias el *sid* irlandés, de acuerdo también con Plutarco (*De facie in orbe Lunae*, 26):

> «Y, en efecto, la naturaleza y el clima benigno de la isla son de maravilla. Por su parte, a determinados individuos que meditan irse, la divinidad los retiene no sólo mostrándose en los ensueños como amigos íntimos, o en presagios, sino que muchos se topan con visiones o voces debidas a démones. Sucede que Crono descansa encerrado en el interior de una cueva de roca áurea; el sueño es la prisión que Zeus ha maquinado para él; hay pájaros que sobrevuelan la cima de la roca para ofrecerle ambrosía y la isla toda se ve rodeada de un aroma que se esparce desde la roca como proveniente de una fuente. Y es que los famosos démones atienden y cuidan a Crono tras haber sido sus compañeros cuando reinaba sobre dioses y hombres. Vaticinan sus profecías merced a sus numerosas cualidades mánticas;

102 *De facie in orbe Lunae* 26 [trad. esp.: «Sobre la cara visible de la luna», *Obras morales y de costumbres* IX (trad. Vicente Ramón Palerm y Jorge Bergua Cavero), Madrid, Gredos, 2002, pp. 186-188]. Este dios que no siempre se nombra hace pensar en la frase de Jámblico (*Los misterios de Egipto* I, 1): «La divinidad que preside la elocuencia, Hermes, hace tiempo es considerada acertadamente común a todos los sacerdotes y este único protector de la verdadera ciencia de los dioses es el mismo en todo el mundo, a quien precisamente incluso nuestros antepasados dedicaban los descubrimientos de su sabiduría, poniendo bajo la autoría de Hermes todas sus propias obras» (edición y traducción de Édouard des Places, Les Belles Lettres, París, 1966, pp. 38-39; trad. esp.: *Sobre los misterios de Egipto* —trad. Enrique Ángel Ramos Jurado—, Madrid, Gredos, 1997, p. 41). Prescindiendo de la escritura, el concepto teológico podría ser druídico. Pero Plutarco mezcla aquí, sin ningún elemento preciso de identificación, el culto, la creencia y la leyenda. Por lo demás, los celtas, puesto que sólo se puede tratar de ellos, son designados simplemente mediante el cómodo nombre de «bárbaros». No conocemos ninguna leyenda o mito celta que describa la rivalidad de «Saturno» y «Júpiter», pues el Dagda es uno y otro a la vez. La única disputa familiar entre el «joven» y el «viejo», implicando a un padre y a un hijo, es la que opone al Dagda y al Mac Oc a propósito de la posesión del *sid* (véase *supra*, página 425). El tema romano equivalente (aunque contrario) fue estudiado por Georges Dumézil (*Les dieux souverains des Indo-européens*, París, 1977, pp. 168 y ss. [ed. esp.: *Los dioses soberanos de los indoeuropeos*, ed. Herder, Barcelona, 1999]). Recordemos que el Dagda es la Eternidad y que su hijo es el Tiempo, reparto o división discordante con las rápidas definiciones de Plutarco.

> y descienden sobre él para notificar las profecías capitales, sobre cuestiones capitales, como sueños de Crono»*.

Estas islas deliciosas, que viven una intensa vida religiosa, impresionaron fuertemente a los griegos. Pero son islas míticas y no reales. Y no todo es de esta manera, o vean si no cómo, según Estrabón (II, 4, 1), describe Piteas concretamente el extremo norte de Europa:

> «y cuando cuenta las historias de Tule y de aquellos lugares en los que no hay ni tierra propiamente dicha ni mar ni aire, sino una cierta mezcla de estos elementos parecida a la medusa, y en la que afirma que la tierra, el mar y todo está suspendido y es como si aprisionase a todas las cosas y sobre la que no es posible ni caminar ni navegar. Dice que ha visto personalmente esa cosa parecida a la medusa, pero del resto habla de oídas»[103].

Tule no es Irlanda. No obstante, las descripciones incluyen todas las regiones hiperbóreas, también el norte de Gran Bretaña, sin el menor esbozo de distinción étnica entre celtas y germanos, si bien, por lo demás, la mayoría de las islas frecuentadas por los griegos estaban pobladas por celtas. Y el mar de Piteas, si no es una imagen o un símbolo del caos original, parece al menos tan mítica como las islas de Plutarco.

Habrá que distinguir, con toda seguridad, las islas míticas del ámbito del Otro Mundo de aquellas, muy reales, adonde los druidas van a adquirir una iniciación superior y de donde vuelven sin tropiezo para dispensar su enseñanza. Que los griegos no hayan entendido todo, o que a veces, si no lo más a menudo, hayan interpretado al pie de la letra lo que oían no modifica ni un ápice nuestra constatación, ya que el principio es idéntico: todas estas islas están al oeste y al norte del mundo, lo que, en la orientación celta, nos indica en todo caso la misma dirección. Y si no hay druidas en las navegaciones irlandesas, precisamente porque los druidas se instalaban en la geografía real, sí hay numerosos sabios y filósofos en Plutarco. Los hiperbóreos de la tradición literaria griega no pueden haber sido más que celtas. Pero, en los

103 Como «centro» polar del mundo, Tule es un concepto mítico común a los celtas y a los germanos, si es que los germanos no lo han tomado de los celtas. En cuanto al nombre, que parece explicar el celta, véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXXIII, 167. Remarques sur le nom de Thulé», *Ogam*, n.º 22-25, 1970-1973, pp. 283-284 [trad. esp.: *Geografía* I, (trad. J. L. García Ramón y J. García Blanco), Madrid, Gredos, 1991, p. 469].

* Trad. esp: *op. cit.*, pp. 188-189 [N. del T.].

relatos, los dioses y los maestros estaban saturados de rasgos misteriosos y míticos. Su insularidad era ya motivo suficiente[104]. Como no retuvieron más que la idea central, el hecho de la instrucción, César racionalizó y simplificó la cuestión hasta el extremo, mientras que los griegos se creyeron todo lo fantástico a pies juntillas, sin que ninguno, cosa curiosa, parezca haber pensado en compararla con el tema mitológico de las Islas Afortunadas de la propia leyenda griega. El dios que gobierna estas islas o reside allí es de todos modos un personaje temible, incluso dormido: Cronos, en su interpretación griega, es el *dispater* galo, el dios de los muertos, el padre de todos los vivos. En Irlanda, el Dagda es apodado *Eochaid Ollathir*, «padre poderoso»: su maza mata por un extremo y resucita por el otro. También se le llama *Ruadh Rofhessa*, «el Rojo de la ciencia perfecta». Es el dios-druida y el dios de los druidas. Es normal que los druidas de nuestro mundo fuesen a visitarlo, mítica y realmente, para perfeccionar su conocimiento de las cosas divinas[105].

El origen nórdico del saber tradicional está confirmado exhaustivamente por el texto mitológico irlandés más importante, el relato, citado a menudo, de *La batalla de Mag Tured*, que describe así el hábitat primitivo de los dioses, los Tuatha Dé Danann:

104 Hasta en el folclore moderno, los habitantes de las islas son seres diferentes, hombres y mujeres que, aun siendo mortales, no están sometidos al sino común. Charles Plummer (*Vitae Sanctorum Hiberniae* I, Oxford, 1890, p. CXL) ve en ello una huella de la mitología solar en una tradición para la cual «the inhabitants of the small island of Fuda in the Outer Hebrides were invencible by day, but powerless after sunset». Nosotros preferimos ver una huella de las antiguas concepciones celtas acerca de la población del Otro Mundo. Los habitantes de una pequeña isla septentrional de Gran Bretaña tenían más posibilidades que las demás de estar en contacto con ellas y participar en su naturaleza, y aún más en su esencia solar y luminosa, con el riesgo de no existir cuando la noche los separa de ella. Corresponde a los folcloristas explicar, si no lo han hecho ya, las manifestaciones y consecuencias de esta creencia.

105 Se puede interpretar Eochaid como *ivo-katu-, «el que combate con el tejo». Aun siendo discutible, esta etimología no tiene nada de imposible; es incluso muy probablemente exacta y, en la medida en la que es exacta, resulta significativo que se apode así al Dagda sin que se contradiga en absoluto su condición de dios-druida. Por si fuera poco, el significado de «el que combate con el tejo» es doble, puesto que el tejo era preferentemente la madera que servía para grabar ogams (véase *Ogam*, n.º 19, p. 286). Asimismo, una etimología simbólica como ésta, con dos o tres niveles interpretativos, cimenta verdaderamente el origen divino de los druidas y presupone, por tanto, que no se concedía la iniciación sacerdotal al primero que se presentase.

«Los Tuatha Dé Danann estaban en las islas del norte del mundo, aprendiendo la ciencia y la magia, el druidismo, la sabiduría y el arte. Y superaron a todos los sabios de las artes del paganismo.

Había cuatro ciudades en las que aprendían la ciencia, el conocimiento y las artes diabólicas, a saber, Falias y Gorias, Murias y Findias.

De Falias trajeron la Piedra de Fal que estaba en Tara. Gritaba bajo los pies de cada rey que tomaba Irlanda.

De Gorias trajeron la lanza que tenía Lug. No podía ganarse ninguna batalla contra ella o contra quien la tuviese en sus manos.

De Findias trajeron la espada de Nuada. Nadie escapaba a ella cuando la sacaban de la vaina de Bodb y no se le podía resistir.

De Murias trajeron el caldero del Dagda. No dejaba a ninguna tropa insatisfecha.

Había cuatro druidas en estas cuatro ciudades. Morfesae estaba en Falias, Esras estaba en Gorias, Uiscias estaba en Findias, Semias estaba en Murias. Éstos son los cuatro poetas de quienes aprendieron los Tuatha Dé Danann la ciencia y el conocimiento»[106].

A pesar de la transcripción cristiana tardía que violentó la definición en el sentido de «paganismo» (el manuscrito data del siglo XV), este pasaje está cargado de religiosidad primitiva. Éste no es lugar para estudiar los dioses que se nombran en él o los talismanes que se les otorgan, como tampoco el simbolismo etimológico de los nombres de las ciudades y los druidas[107]. Hay que ir a lo esencial: en las Islas en el Norte del Mundo, a las que la tradición irlandesa asocia expresamente sus orígenes, reinan cuatro druidas, cada uno en una isla y una ciudad mítica, prefigurando así la división de Irlanda en cuatro provincias. Estos druidas vienen a ser los Cuatro Maestros de la literatura medieval y el mismísimo san Patricio, en la forma gaélica de su nombre, *Cothraige*, fue su

106 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 47.

107 Véase Françoise Le Roux, «De la lance dangereuse, de la femme infidèle et du chien infernal. La fatalité et la mort dans une légende religieuse de l'ancienne Irlande», *Ogam*, n.º 10, 1956, pp. 381-412. Cf. también «Les îles au Nord du monde», Hommages à Albert Grenier II, pp. 1051-1062. Vernam Hull (*The Four Jewels of the Tuatha Dé Danann*, *Zeitschrift für Celtische Philologie*, n.º 18, pp. 73 y ss.) ha tratado los talismanes, en particular el caldero del Dagda, arquetipo del Graal de las leyendas artúricas.

servidor[108], pues no hay que olvidar a los cuatro evangelistas, feliz coincidencia con los cuatro regentes del mundo.

De forma bastante curiosa, al menos en apariencia, la cristianización provocó un desplazamiento del polo de atracción tradicional: los irlandeses dejan de ir a Gran Bretaña y son los anglosajones (¡y no los britanos!) quienes van a instruirse a Irlanda. Gracias a sus escuelas monásticas, Irlanda se había convertido en el siglo VII en un centro de enseñanza de la literatura cristiana. Se puede leer en Beda el Venerable, uno de los autores mejor informados, y también uno de los más claros, sobre este periodo pobre en documentos históricos serios:

> «Allí (en Irlanda) había en aquellos tiempos muchos nobles y gente de más baja cuna, de origen inglés, que, en los tiempos de los obispos Finan y Colma, habiendo abandonado su patria insular, se habían retirado allí bien para estudiar las letras divinas, bien para llevar una vida más perfecta. Algunos adoptaron pronto la condición monástica, otros, que preferían ir de una celda de maestro a otra, encontraban placer en el estudio. Los irlandeses los recibían muy gustosamente, todos los días los alimentaban sin retribución; les procuraban lectura y les dispensaban instrucción gratuitamente»[109].

Pero, en esta época, ya no existía ninguna transmisión tradicional erudita del saber celta. La fijación escrita era ya un hecho consumado.

Resumiendo y concluyendo, los instructores de los celtas venían de las islas al Norte del Mundo y allí era adonde tenían que ir a extraer y renovar la ciencia sagrada. Es evidente que esta tradición no debe interpretarse al pie de la letra en lo relativo al verdadero origen de los celtas en el contexto general de las migraciones indo-europeas. Más bien es una concepción tradicional que también se encuentra en la India y hasta en China. Por tanto atestigua la enorme antigüedad de lo que representa.

Si había necesidad de pruebas suplementarias, bastaría con constatar que la leyenda mitológica ha ampliado el origen nórdico de los Tuatha Dé Danann a todas las razas míticas que han poblado Irlanda. Y, en efecto, es en las islas del norte del mundo donde van sistemáticamente a instruirse durante periodos bastante largos:

108 El nombre está también representado en los textos litúrgicos. Cf. *Memoranda in the Book of Armagh, Thesaurus Paleohibernicus* II, p. 364.

109 *Historia Ecclesiastica* III, 27, ed. Charles Plummer, Oxford, 1896, p. 192.

«Bethach, hijo de Iarbonel el Adivino, hijo de Nemed: sus hijos fueron a las islas del norte del mundo para aprender el druidismo, el paganismo y las artes diabólicas, de tal modo que fueron sabios en cada arte y entonces fueron los Tuatha Dé Danann. Y volvieron a Irlanda doscientos treinta años después de haberse ido. Bethach, hijo de Iarbonel el Adivino, hijo de Nemed, murió con sus diez hombres en Irlanda. Sus diez mujeres vivieron veintitrés años más antes de encontrar la muerte»[110].

Irlanda se convirtió así en un país primordial. Una de las primeras en llegar fue una mujer, Cesair, que esperaba escapar del diluvio cuya inminencia conocía. Venía de España. Pero España, de donde son originarios los goidelos (¡lo que por nuestra parte nos cuidaremos mucho de confirmar!), es una localización general del país de los muertos, o, en otras palabras, del *sid*. Irlanda no es el término fortuito de algunas andanzas indeterminables:

«A propósito de la conquista de Cesair y de sus actos anteriores al diluvio: ¿quién tomó Irlanda antes de la creación del mundo? No es difícil: Cesair, hija de Bith, hijo de Noé, hijo de Lamech, era hija adoptiva de Saball, hijo de Manual.

Otros dicen que Banba era el nombre de la mujer que tomó Irlanda antes del diluvio y que de ella viene el nombre de Banba que se da a Irlanda. Cesair vino luego de la isla de Meroe, en el curso del Nilo. Estuvo siete años en los parajes de Egipto. Estuvo ocho días en la superficie del Mar Caspio. Le llevó veinte días ir del Mar Caspio al Mar Cimerio. Estuvo un día en Asia Menor, entre Siria y el Mar Tirreno. Le llevó veinte días a vela ir de Asia Menor a los Alpes. Estuvo dieciocho días entre los Alpes y España. Le llevó nueve días ir de España a Irlanda. Llegó a Irlanda un sábado y ese sábado era el quince, como dice el poeta...

Cesair y su gente llegaron cuarenta días antes del diluvio: la tripulación de tres navíos llegó a Dun na mBarc, en el Promontorio Meridional de Corcco Duibne. Dos navíos naufragaron, de modo que sólo escapó Cesair y la tripulación de su navío: eran mil seiscientos cincuenta y seis años tras el comienzo del mundo. Cincuenta muchachas y tres hombres era el número de los que estaban en el navío, a saber, Bith, hijo de Noé, hijo de Lamech, de quien viene el nombre de Sliab Betha. Es él quien fue inhumado en

110 *Libro de las Conquistas*, ed. R.A.S. Macalister, III, p. 150 [ed. esp. de R. Sainero Sánchez, *Leabhar Ghabhála (Libro de las Invasiones)*, Akal, Madrid, 1988].

el gran carn de Sliab Bethach. Estaba Ladra, el piloto, de quien recibe el nombre Ard Ladrann. Él fue el primer muerto de Irlanda antes del diluvio: murió de exceso de mujeres o de la empuñadura del remo que le penetró en la parte baja de la espalda. Sea cual sea la forma en que murió, Ladra fue el primer muerto de Irlanda. Fintan, hijo de Labraid, hijo de Bethach, hijo de Lamech, hijo de Bochra, pues Bochra es el nombre de su madre: es el joven del que viene el nombre Fert Fintain en Tul Tunide»[111].

Todas estas viejas leyendas tenían fuerza de ley: el monje galés Giraldo Cambrense, que escribía a finales del siglo XII, evoca el caso de Cesair, aun cuando no sabe cómo ha perdurado su recuerdo[112]. Todavía en la primera mitad del siglo XVII Keating habla de ella en su *Historia de Irlanda* y para él, como para Giraldo Cambrense, el problema no es creer o no creer en la historia de Cesair, sino saber cómo se ha transmitido el relato de sus aventuras a pesar del corte del diluvio, ya que la lista bíblica de supervivientes no contiene ningún nombre irlandés. El argumento es sólido, desde luego. Y ésta es la suposición de este venerable y erudito canónigo contemporáneo de Luis XIV:

«Además, no entiendo cómo los historiadores han recogido relatos relativos a personas que según ellos vinieron a Irlanda antes del Diluvio, a menos que se lo hayan dicho demonios aéreos, que eran sus concubinas del *sid* en el tiempo en el que eran paganos»[113].

Poco importa, pues la antigua tendencia de los eruditos de la Edad Media a atribuir a los celtas un origen semítico (asignándoles un lugar en las genealogías bíblicas) no impide que fuesen unos druidas quienes indicaron a Cesair que Irlanda era el país que más le convenía.

6. El cruce de las aguas

En fin, se habrá observado que todas las peregrinaciones de los nuevos ocupantes se realizan por mar, aparte de algunas etapas terrestres que desafían al sentido común geográfico: la ida y vuelta del Otro Mundo siempre se hace por vía marítima.

111 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 5.
112 *Topographia Hibernica* III, 1, ed. Dimock, V, pp. 139-140.
113 *History of Ireland*, ed. David Comyn I, p. 146, IV.

El cruce de las aguas, el enfrentamiento con las olas según varios testimonios antiguos, está relacionado con esa concepción que es la justificación mítica del poder de los druidas sobre el agua.

El primer testigo es Aristóteles (*Ética a Eudemo* III, 1):

> «Por eso, no es valiente el hombre que soporta las cosas temibles por ignorancia ... ni tampoco aquel que, conociendo la magnitud del peligro, lo hace por arrebato (como los celtas, que, después de haber tomado las armas, avanzan contra las olas)»*.

El segundo es el Pseudo-Aristóteles en Plinio (*Hist. Nat.* II, 220):

> «A esto añade Aristóteles ... que ningún animal muere si no es cuando baja la marea. Este fenómeno se ha observado por muchas personas en el océano Gálico y se admite por lo menos en lo que respecta al hombre»**.

El tercero, y el más importante, es Estrabón (*Geografía* VII, 2, 1):

> «No se expresa con acierto quien asegura que ... ni quien afirma que los celtas, haciendo gala de temeridad, esperan a que sus viviendas estén anegadas, para luego reconstruirlas; y que éstos sufren mayor destrucción a causa del agua que a causa de la guerra, tal como hace Éforo. De hecho, la disposición de las mareas y el que sea conocido que el territorio está sujeto a inundaciones no deberían dar lugar a tales extravagancias; pues, sucediendo esto dos veces al día, ¿cómo no va a ser inverosímil que ni una sola vez se dieran cuenta de que el flujo y el reflujo es un fenómeno natural e inofensivo, el cual no sólo les acaece a ellos, sino también a todos aquellos que moran junto al océano?
>
> Tampoco Clitarco se expresa acertadamente al decir que sus caballeros, cuando ven la invasión del mar, huyen a caballo y, en su fuga, están a punto de quedar rodeados por todas partes. Sabemos que la marea cuando comienza a subir no lo hace con tanta velocidad, sino que el mar llega imperceptiblemente; un fenómeno que acontece cada día y que además es perceptible para todos aquellos que se van acercando, aun antes de que

* Trad. esp.: *Ética Nicomáquea. Ética eudemia* (trad. Julio Pallí Bonet), Madrid, Gredos, 1985, p. 472 [N. del T.].

** Trad. esp.: *Historia natural* I (trad. Antonio Fontán, Ana M.ª Moure y otros), Madrid, Gredos, 1995, pp. 461-462 [N. del T.].

puedan verlo, no iba a dar lugar a un pánico tan desmesurado que les hiciera huir, como sucedería si cayera sobre ellos de improviso»* [114].

De la refutación material de Estrabón se desprende fácilmente la reinterpretación del mito. Lo primero que viene a la mente es la comparación con unas estrofas del poema irlandés llamado *La vieja de Beara (Sentainne Berri)*, que data de principios del siglo IX. El tema obsesivo del flujo y del reflujo aparece sin cesar evocando al muerte y el desamparo:

«El reflujo ha venido hacia mí como un mar;
la vejez me ha amarilleado
y por mucho que me aflija
se acerca alegremente a su presa.

.....

Tres olas
se acercan a la fortaleza de Ard Ruide,
una ola de guerreros, una ola de caballos,
la ola de los lebreles del hijo de Lugaid.

El flujo de la ola
y la segunda, la del reflujo;
todas vienen a mí
de modo que pueda reconocerlas.

114 Compárese un breve pasaje (cuya fuente es o bien Posidonio o bien Arsitóteles) de *Costumbres extraordinarias* de Nicolás de Damasco, que escribía en el primer siglo de nuestra era: «Los celtas que viven en las proximidades del Océano consideran vergonzoso huir cuando se ha derribado un muro o una casa. Cuando sube la marea del mar exterior, enfrentándose a ella con las armas resisten hasta que las aguas los abaten, para que no dé la impresión de que tienen miedo a la muerte al huir» (fragmentos consevados por Estobeo VII, 40; cf. E. Cougny, *Extraits des auteurs grecs...* VI, p. 498; trad. esp.: *Paradoxógrafos griegos* –trad. F. Javier Gómez Espelosín–, Madrid, Gredos, 1996, p. 154). Cf. también Eliano (*Varia Historia* XII, 22): «Consideran que la huida es tan vergonzosa que ni siquiera escapan de sus casas cuando se caen derrumbándose, como tampoco cuando las casas arden y ellos quedan cercados por el fuego. Muchos aguardan a pie firme cuando el mar los inunda. Y hay quienes, con sus armas en la mano, se arrojan a las olas y reciben sus embates blandiendo sus espadas desnudas y sus lanzas, como si pudieran asustarlas o herirlas» [trad. esp.: *Historias curiosas* (trad. Juan Manuel Cortés Copete), Madrid, Gredos, 2006, p. 242].

* Trad. esp.: *Geografía* III (trad. José Vela Tejada y Jesús García Artal), Madrid, Gredos, 2001, pp. 235-236 [N. del T.].

La ola del flujo,
¡que el silencio de mi celda no la alcance!
Aunque mi escolta es grande en la oscuridad
una mano se ha posado sobre todos ellos.
.....
Es algo bello para una isla del gran mar:
la ola viene tras su reflujo;
pero yo no espero
que esa ola venga después de que el reflujo me ha tocado.

Apenas queda hoy un lugar
que yo pudiese reconocer.
Todo lo que estaba en la ola
está en el reflujo»[115].

La vieja de Beara es Irlanda, desgraciada y decadente, que recuerda con una melancolía desgarradora su pasado esplendor. La vida y la muerte están en la alternancia del flujo y el reflujo. Pero con el reflujo es con el que los difuntos van al Otro Mundo. Aún en el folclore bretón contemporáneo el alma abandona la tierra con el reflujo[116].

Volviendo a Aristóteles y a Estrabón, lo más probable es que hayan trasladado a la realidad relatos legendarios de guerreros muertos que partían hacia el Otro Mundo, a caballo, con todo el equipamiento militar[117]. También es verosímil que hayan añadido y confundido nociones geográficas y topográficas bastante vagas acerca de las catástrofes acaecidas en el noroeste de Europa a causa de maremotos o tempestades más

115 Ed. Gerard Murphy, *Early Irish Lyrics*, Oxford, 1956, pp. 74-82.

116 Joseph Cuillandre ha señalado esta creencia en la Isla de Sein («A propos de la légende de la mort», *Annales de Bretagne* 35/4, 1923, pp. 636-637): un viejo marino pasa fácilmente al Otro Mundo porque muere en el momento del yusante.

117 Este hecho parece análogo a la inverosímil fábula que elaboró Polibio a partir de la costumbre celta de doblar la espada del guerrero en la sepultura (*Historias* II, 33): «Se ha notado ya que, por su construcción, las espadas galas sólo tienen eficaz el primer golpe, después del cual se mellan rápidamente, y se tuercen de largo y de ancho de tal modo que, si no se da tiempo a los que las usan de apoyarlas en el suelo y así enderezarlas con el pie, la segunda estocada resulta prácticamente inofensiva» [trad. esp.: *Historias* I, (trad. Manuel Balasch Recort), Madrid, Gredos, 1981, p. 223]. Se inutiliza la espada para los vivos, pero permanece intacta a disposición de su propietario en el Otro Mundo.

fuertes de lo habitual[118]. Y también es cierto que su comprensión del mundo celta era muy limitada.

Pero los errores, las incomprensiones o las ingenuidades de los autores clásicos, cuando existen, son secundarias. ¿Es necesario precisar que las concepciones celtas sobre el origen septentrional o, más exactamente, polar de la tradición concuerdan y confirman todas las que están relacionadas con el Otro Mundo? Pues el Otro Mundo también está compuesto de islas lejanas y maravillosas. Allí se va con el reflujo y el agua es a la vez el camino y la dificultad. Hace falta una barca para un viaje que dura un breve instante. ¡Y qué recompensa al llegar! El tiempo, la distancia, la enfermedad, la culpa y la muerte quedan definitivamente abolidos. Los druidas, sus instructores primordiales y los hombres elegidos por las mensajeras del *sid*, todos se unen a los dioses y escapan a las vicisitudes de la materialidad y de las tres dimensiones. Irlanda alcanza las cumbres metafísicas de un espacio-tiempo que no se puede expresar en fórmulas accesibles a la inteligencia humana, porque es, no relativo y reductible a fórmulas matemáticas, sino absoluto, irreductible a todo análisis y a toda fragmentación.

Sin embargo, tan fuerte fue la impronta del paraíso insular que el cristianismo, lejos de arrebatárselo a Irlanda, lo conservó transformándolo: las navegaciones, como la de Bran mac Febail, que cuentan las aventuras de un mortal atraído al Otro Mundo por una joven de gran

118 Cf. Plinio (*Nat. Hist.* XVI, 5, 6): «Puédese contar otro milagro de las selvas porque ocupan lo demás de Alemania, y añaden sombras al frío. Pero son altísimas no lejos de los sobredichos cauchos, principalmente a par de dos lagos. Crían las mismas riberas muchas encinas, que no sin gran codicia en ellas nacen. Están socavenadas de las olas, e impelidas de los vientos arrancan y llevan tras sí grandes ínsulas abrazadas con sus raíces y son pesadas. De esta manera navegan enhiestas y han espantado muchas veces con el aparato de sus grandes ramos nuestras flotas, siendo llevadas como de industria de las olas hacia ls proas de los navíos que estaban surtos de noche, emprendiendo los mismos guerra naval contra los árboles. En la misma región septentrional excede casi con inmortal suerte la grandeza de los robles de la selva hercinia, que jamás se ha desmontado o cortado, al cual nació juntamente con el mundo» (véase Pierre Le Roux, *loc. cit.*, *Ogam*, n.º 10, p. 6; trad. esp.: *Historia natural* –trad. Francisco Hernández–, México, Visor Libros y Universidad Nacional de México, 1999, pp. 658-659). Hay que recordar también la aserción de Timágenes en Amiano Marcelino sobre las causas y los orígenes de las migraciones de los pueblos celtas (guerras frecuentes e inundaciones causadas por el mar), así como del texto de Procopio, retomado por Tzetzes, sobre la partida de las almas en barco desde la rivera occidental de Bretaña (véanse *supra* pp. 420-421).

belleza, se convierten en el patrimonio de monjes o hermanos de religión, embarcados en grupos de doce o trece, si no son de quince o veinte, en un frágil coracle y para quienes la seducción femenina ya no es una razón válida para una expedición lejana. Los dioses desaparecen, las mujeres también, salvo raras excepciones, y el deseo de visitar un mundo de hadas se transforma en un peregrinaje a la buena de Dios para la remisión de los pecados. La navegación cristianizada invierte el fin y los medios: ya no es un breve traslado al Otro Mundo y la navegación se eterniza: ya sea un largo viaje de pruebas peligrosas o implacables tentaciones, ya sea una recompensa sembrada de deleites monásticos. Pero las delicias de los viajeros siguen ocurriendo en islas lejanas, celestiales o infernales, que no intentaremos situar en el mapa: las descripciones no son geográficas y nos precipitaríamos al reconocer en ellas las Antillas, Terranova o Groenlandia. Ya no están todas en el norte del mundo, sino en alguna parte a lo lejos, en el oeste. No hay nada menos cristiano que esta sucesión de islas paradisíacas o infernales, en las que los ángeles y los santos eremitas se codean con diablos, demonios y monstruos. Asimismo, nada se ha vuelto tan ajeno a la antigua Irlanda mítica como esta larga serie de plegarias, penitencias, misas, milagros y buenas acciones. El Otro Mundo pierde su razón de ser y la belleza evangélica de la Jerusalén celeste se transforma en fantasmagorías. Era necesario todo el pragmatismo e idealismo de los monjes irlandeses de la alta Edad Media para sublimar la contradicción.

Algunos párrafos de la más célebre navegación irlandesa cristianizada, la que cuenta morosamente los viajes de san Brendán, muestran mejor que cualquier comentario el resultado de la digestión cristiana de la concepción celta del *sid* y de las Islas del Norte del Mundo. Evidentemente, en él los druidas ya no pintan nada:

> «Brendán se despidió de los santos de Arán y les dejó su bendición. Se hicieron a la vela en dirección a occidente y vieron a cierta distancia una isla alta y bella. Viraron sus barcos para acercarse y llegaron a la orilla de la isla. Vieron en la playa un gran número de ratones repugnantes tan grandes como gatos. Los frailes preguntaron a Brendán: "¿Qué quieren estos ratones?". "Desean comernos y devorarnos", dijo Brendán.
>
> Informaron entonces a Brendán de que era la hora de la muerte del bufón que estaba con ellos en el barco. Brendán le dijo: "Levántate, consume el cuerpo y la sangre de Cristo y parte hacia la vida eterna, pues oigo el canto de los ángeles que te llaman hacia ellos". El bufón se puso con-

tento al oír esta noticia y dijo: "Señor, ¿qué bien he hecho para ser llamado al cielo tan rápido?". Brendán le respondió diciéndole que le convenía cumplir la voluntad de Dios. Después de haber consumido el cuerpo y la sangre de Cristo, su alma lo abandonó y se lo llevaron con una gran alegría al cielo, allí donde está Jesucristo con los nueve grados del cielo alrededor de Él. Arrojaron su cuerpo a la arena y los ratones lo devoraron, dejando sólo los huesos sobre la arena. Los frailes de Brendán inhumaron la osamenta e inscribieron su nombre en el martirologio, pues era un santo glorioso. Se demostró así por la gracia del Señor que el último llegado al barco fue el primero en ser elegido por Él para ir al cielo.

Luego, Brendán y los suyos izaron las velas. Era la estación de verano y tenían el viento a su favor y no tuvieron necesidad de remar, sino sólo de mantener desplegadas las velas. Después de diez días el viento cesó su ruido y su vozarrón y, agotada su fuerza, se vieron obligados a remar.

Brendán les habló y les dijo: "No temáis, pues tenemos a nuestro propio Dios como guía y como ayuda. Recoged vuestros remos y no os toméis la pena de trabajar. Dios conducirá su navío y a sus siervos adonde quiera". Brendán y los suyos comían siempre al atardecer. Encontraron un viento trasero y no sabían todavía adónde los empujaba.

Tras haber pasado así cuarenta días y haber gastado todas sus provisiones, vieron a lo lejos una isla alta, rocosa y arenosa. Cuando se acercaron a esta isla, la encontraron así, con acantilados muy altos y ríos azules de aguas puras que caían de los acantilados al mar. No encontraron un puerto donde tomar tierra en la isla. Los frailes estaban atormentados y agotados por el hambre y la sed. Deseaban recoger agua de esos ríos y llevarla a bordo. Brendán les dijo entonces: "No hurtéis agua de la isla, pues Dios nos enseñará dentro de tres días un puerto donde encontraremos sustento para nuestros cuerpos débiles y cansados".

Tras dar la vuelta a la isla durante tres días, encontraron un puerto donde un barco podía tocar tierra. Brendán se levantó y bendijo el puerto antes de ir a tierra. Las rocas eran como altas murallas de cada lado. Cuando llegaron a tierra, Brendán dijo a los suyos: "No saquéis nada de ropa del barco".

Después, mientras atravesaban la isla, vieron un perrito que acudió humildemente a los pies de Brendán. Brendán dijo a sus frailes: "¿Acaso no es buen mensajero el que nos ha enviado el señor? Seguidlo y os conducirá a vuestra casa". Los frailes lo siguieron como Brendán había dicho. Y Brendán les dijo: "Tened cuidado de que el espíritu maligno no os haga caer en la tentación. Yo mismo veo al adversario tratando de persuadir de un robo

muy malo a uno de los tres frailes procedentes del monasterio. Rezad por el alma de uno de esos tres frailes, pues su cuerpo está en poder del diablo". La casa en la que se habían aposentado era de una longitud y una anchura indescriptibles, con numerosos jarrones ornados y collares de oro.

Entonces san Brendán le dijo al clérigo que de costumbre distribuía las raciones: "Sírvenos la parte que Dios nos ha enviado". El clérigo se levantó al punto y encontró la mesa puesta con cubiertos de diversos colores. Había un pan extrañamente blanco y cantidad de excelente pescado. Brendán bendijo la mesa y dijo a los frailes: "Haced honores y reverencias a Dios todopoderoso, que ha dado comida y bebida a todas sus criaturas hasta el hartazgo". Se sentaron entonces a la mesa e hicieron grandes alabanzas a Dios: bendijeron la bebida y la comida y comieron hasta que quedaron saciados.

Cuando acabaron la comida, Brendán les dijo: "Hermanos míos, dormid y descansad, pues estáis fatigados después de vuestro viaje y vuestra navegación. Y cuando ya se habían dormido, Brendán vio al espíritu maligno bajo la forma de una criaturita repugnante con un collar de oro en la mano que estaba poniendo sobre el pecho del fraile. El fraile se despertó de su sueño y rezó a Dios hasta que llegó la mañana. Cuando llegó el día, Brendán dijo a los suyos: "A nuestro trabajo, es decir, a nuestras oraciones". Se pusieron a ello y cuando acabaron, Brendán les dijo: "Vamos ahora a los barcos". Cuando se levantaron de sus lechos, se encontraron las mismas mesas preparadas como el día anterior. Así estuvieron tres días y tres noches.

Después Brendán y los suyos se prepararon para partir. Dijo a los frailes: "Mirad, queridos amigos, que nadie se lleve nada de esta isla en la que estamos". Todos dijeron: "¡Que María nos impida, querido padre, cometer un robo durante nuestro viaje!". Brendán dijo: "Hay un collar de oro bajo el brazo del fraile del que os hablé: la otra noche el diablo se la dio como robo". Cuando el fraile oyó esto tiró el collar de oro lejos de él y se prosternó ante Brendán diciendo: "Oh, padre bienamado, sin duda he pecado, pero ten piedad de mí y ruega por mi alma, para que ni mi alma ni mi cuerpo reciban daño".

Al oír esto los frailes cayeron de rodillas y rezaron por el alma del hermano. Y cuando se levantaron de sus plegarias, vieron al hombrecillo negro y horrible caer del pecho del fraile quejándose en voz alta, y esto es lo que dijo: "¿Por qué me has expulsado, oh, clérigo, de la herencia y de la residencia en la que he vivido durante siete años?". Brendán respondió y

dijo: "Te ordeno en nombre del Señor Jesucristo no atormentar ni oprimir a nadie hasta el día del Juicio Final". Después, el diablo se fue.

Brendán dijo también al fraile: "Bebe de la sangre y come del cuerpo del Señor Jesucristo, pues ahora tu alma va a separarse de tu cuerpo y este lugar es el de tu sepultura. En cuanto al fraile que vino contigo del monasterio, resucitará en el infierno dentro de poco". El alma del fraile lo abandonó después de recibir el sacramento. Los ángeles vinieron a su encuentro y se lo llevaron al cielo. Enseguida Brendán y los suyos inhumaron su cuerpo honrosamente.

Después fueron a la playa donde estaba el barco, y cuando Brendán entró en él se acercó un hombre con un cesto lleno de pan y una jarra llena de agua y le dijo: "Recibe este regalo de manos de vuestro servidor porque tenéis una larga ruta ante vosotros. Pero hasta Pascua no os faltará ni agua ni pan". Una vez se dijeron adiós, subieron a sus navíos y navegaron por el mar durante bastante tiempo»[119].

Hemos limitado esta cita a dos anécdotas. El relato completo contiene varias decenas en las que las maravillas cristianas, expuestas en un estilo prolijo y difuso (parcialmente atenuado por la traducción) del irlandés medio tardío, se vuelven monótonas. En todo caso se puede comprobar en qué acaba la cristianización completa de un tema céltico: el original vaciado de su contenido mítico ya no sirve más que de marco para leyendas edificantes cuyo protagonista inevitable es un santo, tan seguro de sus oraciones y de su salvación como lo estaba Cuchulainn de su muerte y de su gloria. Muy pocos detalles son útiles para nuestro propósito[120].

119 *Betha Brenainn Cluana Ferta,* «La vida de Brendán de Clonfert», ed. Charles Plummer, *Bethada Naem nÉrenn* I, pp. 52-56. Los pasajes correspondientes a las versiones latina y francesa medievales están en la edición de Carl Wahlund, *Die altfranzösische Prosaübersetzung von Brendans Meerfahrt*, Uppsal-Leipzig, 1900, pp. 12 y ss.

120 He aquí, por ejemplo, algunos extractos relativos a islas sostenidas sobre una o varias columnas:

– «Vieron entonces otra isla, que descansaba sobre una sola columna, es decir, que la sujetaba una sola columna. La rodearon para buscar el acceso y no encontraron el camino. Pero vieron en la base de la columna una puerta cerrada con llave. Comprendieron que se entraba en la isla por ese camino. Vieron un arado en la cima de la isla. Pero no hablaron con nadie y nadie habló con ellos. Se dieron la vuelta. (*Immram Maile Duin*, ed. Van hamel, Mediaeval and Modern Irish Series 10, p. 43. Cf. Whitley Stokes, *The Voyage of Mael Duin*, *Revue Celtique*, n.º 10, p. 62).

– «El segundo día les enseñaron una cosa extraña sobre el mar, una cosa más maravillosa que nada, a saber, una gran columna de plata con cuatro lados en

Sin embargo, el tema de las islas es extremadamente tradicional, independientemente de cualquier proceso de cristianización. El rasgo fundamental de las navegaciones irlandesas es que los viajeros no arriban a una tierra o a un continente sino rara y fugazmente. Siempre son islas, no importa su tamaño, las que sirven de etapas o destinos provisionales, pues, por supuesto, el destino definitivo es el Otro Mundo como tal o, más a menudo, la propia Irlanda, que también es una isla. Pero hemos

---

medio del mar. Una red de pescar estaba echada desde lo alto. Esta red era de plata y bronce blanco. Lochan cogió una malla de esta red y había en ella tres medias onzas de plata y bronce blanco. Como testimonio de esta historia guardó la malla y Mael Duin vio esta misma cosa» (*Iomramh Churraig Hua gCorra*, ed. Whitley Stokes, *The Voyage of the Hui Corra*, *Revue Celtique*, n.º 14, p. 44).

– «Un día que Brendán había dicho la misa en su barco, él y los suyos vieron una columna de agua a cierta distancia en el mar. Les pareció muy ceca pero había hasta ella un viaje de tres días. Cuando se acercaron les pareció dos veces más alta aunque su cima tocaba el firmamento y tenía el color del cristal desde la cumbre hasta abajo. Parecía que había por todos lados una cobertura de color plata o cristal. Su delgadez era tan grande que se veía todo a través de ella, tanto del interior como del exterior. Era más dura que el cristal y estaba llena de grandes puertas, tanto que un barco o un pequeño navío podía entrar por una de ellas. Brendán dijo a los suyos que bajasen los mástiles y las velas, meter los remos y hcer pasar el barco por una puerta. Así lo hicieron.

Y es como si estuviese a una milla marina desde la cobertura hasta cada uno de los lados de la columna. Fueron hasta su pie y pasaron todo un día recorriendo el espacio. Cuando hicieron la vuelta, el cuarto día encontraron un cáliz de mesa en un reborde de la pared de la columna. Brendán tomó este don por un signo y dijo a los frailes que rezasen al Señor pues había actuado de manera que no les faltase ni comida ni bebida. Y porque habían encontrado una causa de gran alegría en la columna. El quinto día salieron por la misma puerta, izaron las velas en los mástiles y continuaron su camino» (*Betha Brenainn Cluana Ferta*, ed. Charles Plummer, *op. cit.*, I, p. 71).

– «Otro día Brendán estaba marchando a través del desierto de la Galia. Vino hacia ellos un viento violento e intolerable. Uno de los frailes dijo entonces a Brendán: "Estos árboles caerán sobre nosotros y nos matarán". Brendán dijo entonces: "Mis queridos hermanos, escuchadme un poco. Estábamos una noche en alta mar. Todo el mundo estaba dormido, excepto yo mismo. Vi entonces una isla en medio del mar y así era la isla: había siete pilares fríos bajo ella y grandes navíos de vela pasaban bajo ella entre los pilares. Había en ella todo tipo de voces y de ruidos. Tres navíos anclaron bajo ella esa noche. Ahora", dijo Brendán, "el que mantiene esta isla a de siete pilares en la superficie del mar, a pesar de todos los vientos que la azotan en toda su altura, ¿no es capaz de librarnos del peligro de estos árboles que amenazan caer sobre nosotros desde lo más alto? Es el rey del cielo y de la tierra"» (*Betha Brenainn Cluana Ferta*, ed. Charles Plummer, *op. cit.*, I, p. 90).

visto que hay islas de todo tipo y acabaríamos preguntándonos qué imaginación colorista y visionaria las ha hecho surgir de las brumas nororientales bajo una luz y unas apariencias tan irreales.

Resumiendo y concluyendo, es imposible separar las islas del norte del mundo del Otro Mundo y las rutas, todas marítimas, que conducen hasta él. Las cuatro islas de los cuatro druidas primordiales de los Tuatha Dé Danann, en la sobriedad expresiva y la simplicidad doctrinal del principio de Cath Maighe Tuireadh («La batalla de la Llanura de los pilares»), no son distintas, en su naturaleza profunda, de las innumerables islas descritas por los *immrama*. Y tampoco se pueden separar de éstas las islas paradisiacas de los hiperbóreos visitadas por los griegos. Es el *sid* irlandés en la acepción plena de esta palabra. A pesar de que los druidas vienen de esas islas o van allí para perfeccionar su conocimiento, no existe ninguna contradicción en el hecho de que no se señale su presencia en las islas encontradas por los navegantes, de Bran a san Brendán. El Otro Mundo representa un estado de perfección en el cual las jerarquías humanas ya no son necesarias. El cristianismo lo pobló de ermitas, santos, monstruos y *mirabilia* variadas. Allí se celebra la misa y se recitan las horas, pero no lo ha transformado, no obstante, en paraíso cristiano y, sin quitarle su misterio, todo lo contrario, lo ha «desacralizado»: allí no van a reposar las almas de los bienaventurados que, a base de virtud y arrepentimiento, ganaron su salvación eterna.

7. El hombre primordial

Cesair es la mujer de los inicios: antes de ella no había habido ningún ser humano en Irlanda. Desgraciadamente, quizá porque era mujer, el elemento masculino estaba bastante poco representado en sus tripulaciones (tres hombres y cincuenta mujeres) y ya hemos citado antes (véanse las páginas 450-451) el pasaje del *Libro de las Conquistas* que relata las circunstancias insólitas de su llegada.

El piloto, Ladra, no nos interesa: este breve extracto dice todo lo que había que decir. Pero otro personaje, Fintan, mucho más que Cesair, tuvo el destino de un ser primordial. Y lo tuvo por dos razones: su longevidad y su ciencia. Su calidad de alto dignatario de la historia de Irlanda, druida a carta cabal, conforma el tema del poema del relato de *La fundación del Dominio de Tara* y lo citaremos aquí porque presenta la ventaja de ser bastante breve. Fintan vivió bastante tiempo para asistir al diluvio,

ver todas las invasiones de Irlanda y, finalmente, convertirse al cristianismo:

«Irlanda, aunque se me pregunte,
yo sé apropiadamente
cada conquista que ha sufrido
desde el comienzo del agradable mundo.

Cesair vino del este;
la mujer era hija de Bith,
con sus cincuenta hijas
y su terna de hombres.

El diluvio los atrapó,
aunque fue una lamentable desgracia,
y los ahogó a todos,
cada uno de los seres humanos en su altura.

Bith, al norte de Sliab Betha,
El misterio era triste,
Ladra en Ard ladran,
Cesair en su retroceso.

En cuanto a mí, me salvó
el hijo de Dios, protección de las tropas,
de forma que el diluvio me llevó
por encima del pesado Tul Tuinde.

Estuve un año bajo el diluvio
en el fuerte Tul Tuinde.
No se ha dormido y no se dormirá
con un sueño mejor,

hasta que Partolón vino a mí
del este, del país de Grecia,
de manera que viví con su descendencia,
aunque fue un largo camino.

Estaba todavía en Irlanda
cuando era un desierto,
hasta que vino Agnoman,
Nemed el de la luminosa muerte.

Luego vinieron los Fir Bolg,
es una historia bella y verdadera:
viví con ellos
mientras estuvieron en el país.

Los Fir Bolg y los Fir Galioin
vinieron, hace mucho tiempo.
Los Fir Domnann vinieron
y ocuparon Irrus en el este.

Luego vinieron los Tuatha Dé
en nubes de oscura niebla
y viví con ellos
aunque fue una larga época.

Vinieron los hijos de Mil
después al país, contra ellos.
Estuve con cada familia
hasta el día que veis.

Luego vinieron los hijos de Mil,
de España, del sur,
y viví con ellos,
aunque su lucha fue violenta.

Alcancé una edad avanzada,
no lo ocultaré,
hasta que me alcanzó la fe pura
del rey del nuboso cielo.

Soy Fintan el Blanco,
hijo de Bochra; no lo ocultaré;

desde que el diluvio estuvo aquí
soy un sabio grande y noble»[121].

El principal interés de este poema quizá sea mostrar cómo la Irlanda cristianizada, sin dejar de retractarse del paganismo, presentaba sus orígenes sin renegar de ellos, conciliando así lo inconciliable. En otro texto encontramos algo que el poema sobre Fintan no dice, a saber, que ese mismo Fintan, hombre y druida primordial, es también el maestro de la elocuencia. Y como tal es tartamudo, lo que no tiene absolutamente nada de raro, y sus cadenas son sin ningún lugar a dudas las del dios Ogmios en el *Kunstbuch* de Alberto Durero[122], lo que los irlandeses medievales no podían intuir:

> «"¿Y qué otra maravilla hay, oh, mujer?", dijo Fingen. "No es difícil", dijo la mujer: "Fintan, hijo de Bochra, hijo de Etahir, hijo de Nuall, hijo de Anda, hijo de Caín, hijo de Noé, el sublime rey supremo le ha confiado ser el juez supremo del mundo por su sabiduría. Pues es mudo (es decir, su elocuencia no era buena aunque la tuviese) desde el momento en el que oyó el fragor de las olas del diluvio en la ladera de la montaña de Oilifet, pues él mismo estaba frente a las olas, al sudoeste de Irlanda. Fue privado de su elocuencia y estuvo acostado en sueños mientras el diluvio cubrió el mundo. Se quedó sin habla después de esto hasta esta noche. La verdad de Irlanda, su sincronismo, su predicción, su historia antigua y sus adecuadas leyes han estado ocultas hasta esta noche, porque es el único hombre que el diluvio dejó tras él. Esta noche es cuando el Señor envía al espíritu de Samuel el profeta bajo la forma de un amable joven que arroja por su boca rayos solares que pasan por el hueco de sus dos nucas y tras esto hay siete cadenas o siete elocuencias en su lengua. Esta noche es cuando se revelan las antigüedades y el sincronismo y se dice que "más vale el silencio que una mala palabra"»[123].

Los irlandeses esperaban del hombre primordial un servicio importante: la transmisión del saber tradicional que justificase su nombre y su existencia a lo largo de los acontecimientos de la historia, hasta el cam-

121 *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 158-159.

122 Françoise Le Roux, «Le dieu celtique aux liens: de l'Ogmios de Lucien à l'Ogmios de Dürer», *Ogam*, n.º 12, plancha XXVII, según Fr. Winkler, *Die Zeichnungen Albrecht Dürer* III, p. 79, 644.

123 *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 190.

bio de religión, e incluido éste. Pero para esta tarea, ardua y llena de consecuencias, no resultaban superfluas ciertas habilidades. Así pues, se fragmentó la expresión de la primordialidad en una pluralidad de individuos y, mientras a Fintan se le atribuyó la elocuencia, la invención del lenguaje, el gaélico en concreto, es responsabilidad de otro sabio, Fenius Farsaid. De acuerdo con el *Auraicept*, el manual arcaico de los ilustrados irlandeses, este Fenius Farsaid era el jefe de los tres sabios y de los setenta y dos consejeros que gobernaban el mundo en los tiempos de la Torre de Babel, cuando toda la humanidad aún sólo hablaba tres lenguas, el hebreo, el griego y el latín:

> «Fenius Farsaid era el nombre de su jefe y era un sabio en las principales lenguas (aunque hubiese venido del norte, de Escitia). La razón por la que se admite la superioridad de estas tres lenguas principales es la gran cantidad de ciencias que se han estudiado con ellas, la manera en la que se mezclaron con todas las lenguas y, por último, la inscripción en el madero de la cruz hecha en ellas...».

Fenius tiene una genealogía bíblica, puesto que desciende, tras veinte generaciones más o menos, de Gomer, Jafet y Noé:

> «Además, Fenius es escita y de él proceden los escitas y los godos, según sus genealogías. Todos eran de la raza de Noé. La lengua hebrea es la que había en el mundo antes de la construcción de la Torre y es la que se seguirá usando tras el Juicio Final. Otros dicen que era la que usaban los habitantes de los cielos. Fue después cuando sus discípulos volvieron de su aprendizaje a ver a Fenius, después de relatar sus viajes (es decir, sus peregrinaciones) y sus trabajos, y pidieron a este sabio, Fenius, una lengua que no fuese de nadie más y que les perteneciese sólo a ellos.
>
> Así pues, por esta razón se inventó la lengua escogida con sus suplementos, a saber, la lengua de los irlandeses, la lengua suplementaria, la lengua escogida entre las principales letras tal y como se relata en el gran libro de las maderas, la lengua de los poetas, mediante la cual cada uno de ellos conversa con el otro, y la lengua común que se enseña a cada una de las numerosas naciones...»[124].

La noción de los orígenes indoeuropeos, que tan familiar es para nosotros, no estaba vigente en la Edad Media y ningún erudito se plan-

124 *Auraicept na nÉces*, ed. George Calder, pp. 12-14.

teaba una discordancia, relativa o no, entre la Biblia y la ciencia, pues esta última sólo era creíble en la medida en que confirmase y justificase las Escrituras. Y como los sucesos contados en la Biblia no se produjeron en Irlanda, había que crear parentescos históricos y lingüísticos. Este procedimiento no es desde luego monopolio de los irlandeses. Sin embargo, debemos retener el hecho de que la lengua gaélica tiene un origen sagrado y, como tal, todo el saber relacionado con ella se remonta a los tiempos primordiales de los primeros descendientes de Adán. En tales condiciones, sólo se puede tratar de la cristianización de una concepción muy antigua de los orígenes lingüísticos y étnicos de Irlanda[125]. La confirmación y la explicación de esta concepción son obvias, de una extraordinaria claridad en el caso del tercero y más típico de los hombres primordiales, Tuan Mac Cairill. Se ha citado una versión abreviada de su historia para ilustrar la metempsicosis celta. Ahora exponemos las circunstancias de su encuentro con uno de los más grandes sucesores de san Patricio, Finnen de Mag Bile:

> «Tras su llegada con el Evangelio a tierras de Irlanda, al territorio de los ultonianos, Finnen, de mag Bile, fue a buscar a un rico guerrero que no le permitió entrar en su fortaleza y lo dejó ayunando todo un domingo. La fe del guerrero no era buena. Finnen dijo a los suyos: "Vendrá con vosotros un hombre bueno que os reconfortará y os dirá historias de Irlanda.
>
> Al día siguiente, de madrugada, llegó un venerable clérigo a quien desearon la bienvenida. "Venid conmigo a mi ermita —dijo—, será más agradable para vosotros". Fueron con él y celebraron los oficios del domingo, tanto los salmos como las prédicas y las ofrendas. Finnen le pidió que dijera su nombre. Les dijo: "Soy de los ultonianos. Soy yo Tuan Mac Cairill, hijo de Muiredach Muinderg. Instalé mi ermita en las tierras heredadas de mi padre Tuan, hijo de Starn, hijo de Sera, hijo del hermano de Partolón. Éste es mi nombre desde los comienzos".
>
> Finnen le preguntó sobre los hechos de Irlanda y sobre lo que había acaecido desde los tiempos de Partolón, hijo de Sera. Finnen dijo que no come-

125 También explica la mayoría de las torturas etimológicas a las que los eruditos irlandeses sometieron a su lengua. Como la hermenéutica sólo se realizaba con las lenguas sagradas o, al menos, litúrgicas, se remitía al latín, al griego o al hebreo el origen de todo el vocabulario gaélico que, desde la conversión, había dejado de ser sagrado y por tanto ya no gozaba, por este motivo, de una explicación religiosa autónoma.

ría con él si no le contaba los hechos de Irlanda. Tuan dijo a Finnen: "Esto resulta difícil sin haber meditado la palabra de Dios que acabas de decirnos hace poco tiempo". "Te está permitido —dijo Finnen—, contarnos ahora tus aventuras y los hechos de Irlanda"»[126].

Y Tuan cuenta las conquistas de Irlanda, las de Partolón, Nemed, los Fir Bolg, los Tuatha Dé Danann y los hijos de Mil. Cuenta sobre todo cómo, con cada una de ellas, él cambió de forma, pasando sucesivamente por los cuerpos de un ciervo, de un jabalí, de un halcón y de un salmón. Luego,

«"... una vez, sin embargo, cuando Dios, mi sostén, pensó que ya había llegado la hora, pues todos los animales me perseguían y todos los pescadores de todos los lagos me conocían, el pescador de Cairell, el rey de este país, me capturó y me llevó a la mujer de Cairell, que deseaba pescado. Me acuerdo: el hombre me puso en la parrilla y me asó; la reina me comió ella sola y se quedó embarazada de mí. Me acuerdo aún del tiempo que estuve en su interior, de todo lo que decían en la casa delante de ella y de todo lo que se hacía en Irlanda en esa época. Me acuerdo de cuando el habla me vino como a todo hombre y supe todo lo que se hizo en Irlanda: era un adivino y me pusieron el nombre de Tuan, hijo de Cairell. Luego, vino Patricio con la fe a Irlanda. Yo era muy anciano, me bautizaron y creí, por mí mismo, en el rey de todos los elementos".

Entonces celebraron la misa, luego, Finnen y los suyos fueron a su refectorio con Tuan, hijo de Cairell, después de que éste les contase toda su historia. Se quedaron allí una semana entera conversando. Toda historia y toda genealogía que hay en Irlanda procede del propio Tuan. Había conversado con Patricio antes que con ellos y lo había profetizado. Había conversado con Columbano y profetizó a Finnen en presencia de todo el pueblo. Finnen le propuso quedarse con él..., pero no se lo concedió. "Tu casa será famosa hasta el Juicio Final", dijo Tuan... Tuan estuvo en Irlanda cien años bajo la forma de un hombre después de Fintan, veinte años bajo la forma de un jabalí, ochenta años bajo la forma de un ciervo, cien años bajo la forma de un águila, treinta años en el agua bajo la forma de un pez, y de nuevo cien años bajo la forma de un hombre hasta su vejez en tiempos de Finnen, hijo de hUi Fiatach»[127].

126 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 145.
127 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 204.

En distintas ocasiones, Irlanda expone su desconcertante sabiduría en forma de diálogo entre dos druidas o, como en este caso, entre un druida (convertido) y un santo. No puede estar más clara su intención de acomodar sus orígenes a la doctrina de las Escrituras sin olvidarlos nunca ni tampoco renunciar a ellos. Por mucho que los Tuatha Dé Danann viniesen del norte del mundo, muy lejos de Tierra Santa, no por ello se convirtieron en seres demoniacos o diabólicos, al contrario: el mismo Diluvio se convierte en el *terminus post quem* de la leyenda etiológica. Finnen se comporta exactamente como un druida historiador, un *sencha*, que interroga a un venerable anciano para sacar provecho de su saber acumulado[128].

Siendo así, el relato de Tuan ni sorprende ni turba al gran santo Finnen que lo consigna piadosamente en su memoria sin ni siquiera tomarse el trabajo de escribirlo. Pero nosotros no podemos comprender este relato si no volvemos a situarlo en el contexto de las cinco invasiones de Irlanda, que corresponden a las cuatro edades de la humanidad definidas por Hesíodo en la forma clásica[129]. La sexta invasión, o más bien la primera, se excluye de la nomenclatura tradicional porque es antediluviana. Son, por orden cronológico:

Cesair,
.....
Partolón,
Nemed,
los Fir Bolg,
los Tuatha Dé Danann,
los hijos de Mil o goidelos.

128 Los avatares animales de Tuan mac Cairill hacen pensar en la leyenda galesa «Los viejos del Mundo», la cual sólo conocemos desgraciadamente en una versión moderna, y en el motivo indoeuropeo del «animal más viejo» (cf. Eleanor knott, «The Hawk of Achillo r the Legend of the Oldest Animal», *Folklore*, n.º 43, 1932, pp. 376 y ss.). Se puede encontrar traducido este curioso texto, consistente en un diálogo entre Fintan y un ave, águila o halcón, en *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 169a-174b, anejo a la explicación de los personajes de Tuan y Fintan.

129 Françoise Le Roux, «La mythologie irlandaise du Livre des Conquêtes», *Ogam*, n.º 20, 1968, pp. 383. La confirmación de este dato fundamental se encuentra en las notas explicativas de *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 17-22, y I/2, pp. 1 y ss. El tratado irlandés conocido por el nombre de *Sex aetates mundi* (ed. Daibhi O'Croinin, *The Irish Sex Aetates Mundi*, Dublín, 1983, 188 páginas) es de inspiración exclusivamente bíblica y cristiana.

Debemos precisar también, para evitar el error de interpretación que cometió en el pasado el gran erudito irlandés Thomas O'Rahilly, que estas invasiones son una explicación tradicional y no histórica[130]. Los primeros ocupantes de Irlanda son, pura y simplemente, el equivalente celta de los orígenes reales de Roma, de Rómulo a Tarquino, tal y como se encuentran en Tito Livio o Virgilio. Resulta tan superfluo buscar su huella en la arqueología y la historia como adecuado observar, sea cual sea la ola invasora contemplada, que dota a Irlanda de una invariable estructura religiosa y social celta, con reyes, druidas y guerreros. Como poco, esto debería sorprendernos en unos descendientes de patriarcas bíblicos que durante tanto tiempo han errado por Egipto y las proximidades del Mediterráneo. La mitología más clara cristalizó o convergió alrededor del nombre de los Tuatha Dé Danann, y los *filid* asociaron a todas las oleadas invasoras, de la primera a la última, con una constancia que les honra, todos los esquemas míticos, todos los teologemas, todas las estructuras que suministraban un armazón a sus relatos. Con toda seguridad se ha evemerizado exageradamente. Pero la labor se hizo tan bien que la mayoría de los eruditos modernos han estado a punto de perder el hilo de sus razonamientos[131].

130 *Early Irish History and Mythology*, pássim. En esta obra, el sabio irlandés identifica a los Fir Bolg con los belgas y, al formar parte estos últimos del grupo británico, edifica una teoría según la cual los britanos llegaron a Irlanda antes que los goidelos. Sobre este asunto, véase también *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 20-30, y I/2, pp. 14 y ss. John Carey («Suibne Geilt and Tuan mac Cairill», *Eigse*, n.º 20, 1984, pp. 93-105) compara y asimila los personajes en el tratamiento literario del tema de la locura. Es sin duda posible, por razones filológicas, que Geilt sea de origen británico, pero en la leyenda irlandesa Tuan mac Cairill no está loco: su única función es transmitir los anales y los sucesos míticos de las cinco «invasiones» de Irlanda.

131 Alwyn & Brinley Rees (*Celtic Heritage*, pp. 95-96) llamaron la atención sobre el hecho de que el proceso de cristianización de las leyendas estaba lejos de haberse completado en el ámbito británico antes de las primeras transcripciones realizadas en latín por Nennio y Geoffrey de Monmouth. La leyenda irlandesa es también, en todos sus aspectos, escritos y seudoliterarios, posterior a la cristianización y el proceso está completamente acabado, en Irlanda también, desde la primera transcripción. Las motivaciones que se esconden tras la *Historia Britonum* no son por tanto distintas de las del *Libro de las conquistas de Irlanda*. Pero, aunque no haya desaparecido por completo, la mitología británica ya no se aprecia en esquemas precisos. Hay que recurrir sistemáticamente a la comparación con la irlandesa. Por ello, los druidas britanos, cuando subsisten, excepcionalmente, en la literatura galesa, quedan reducidos a *magi*.

De hecho, cada oleada invasora, archivada en la memoria del hombre primordial, es en sí misma un comienzo. Sus creadores, Partolón, Nemed y todos los demás, desbrozan, pueblan, dividen, crean, inventan, hacen surgir lagos y ríos. Pero siempre, aparte del caso de los goidelos, existe una finalidad: epidemia, ruina o esclavitud. Ninguno de estos jefes de fila o de dinastía es un hombre primordial. Hacía, por tanto, falta uno, dos o tres hombres de este tipo que los trascendiesen a todos, para transmitir a las generaciones futuras y lejanas el recuerdo, o mejor dicho, el relato circunstanciado de los acontecimientos fundamentales. Por consiguiente, este druida de los comienzos, da igual el nombre que se le dé, aceptó que Dios le impusiese unas metempsicosis en las que los profetas y los evangelistas no pensaron o no habían pensado nunca. Asimismo, todo ocurre con anterioridad al cristianismo (con posterioridad, una vez revelada la salvación, ya nada es necesario) y a cada edad irlandesa le corresponde un estado definido, humano o animal, del druida primordial:

Partolón	:	druida,
Nemed	:	ciervo,
Fir Bolg	:	jabalí,
Tuatha Dé	:	halcón,
Goidelos	:	salmón,
San Patricio	:	adivino y clérigo.

Aunque no tengamos que estudiarlo aquí, pues nos alejaríamos mucho de nuestro tema, el simbolismo de estos estados sucesivos es patente. Pero todas las metempsicosis adquieren el cariz de una penosa limitación, tan penosa como puede ser cualquier misión divina. La última, que señala el final del ciclo, es el regreso, gracias a un nacimiento regio, al estado humano que precede la beatitud celestial: un druida cualquiera no podía recibir, como fin último, el bautismo del mismísimo san Patricio y gozar, tras su muerte, del trato con los santos[132].

132 Hechos de este tipo obligan a plantear la cuestión de la causa de la cristianización *rápida y completa* de Irlanda, tan excepcional es el caso –y lo es a causa de una clase sacerdotal precristiana– en los anales de la historia religiosa indoeuropea. La mayoría de los santos insulares, de una santidad fuera de toda sospecha, viven aventuras o realizan milagros que a veces son más propios de antiguas concepciones celtas que de los cánones evangélicos. El cambio de religión, en Irlanda, es, en principio, una ruptura doctrinal, pero en realidad no hay ruptura, sino más bien adaptación de una mentalidad o de un tipo de sociedad no compatible con la Edad Media cristiana a una forma o a un modo de pensamiento igualmente

8. El erizo de mar fósil

La noción de primordialidad está también representada por el símbolo del erizo de mar fósil, que Plinio describió muy mal. Aun así no podemos dispensarnos de ofrecer la descripción del autor latino, la única de toda la Antigüedad:

> «Hay, además, una clase de huevos muy famosa en las Galias, de la que nada dicen los autores griegos. Las serpientes, enroscadas en gran número en un complicado abrazo, lo forman con la saliva de la garganta y la espuma del cuerpo; se llama "urino". Los druidas dicen que las serpientes lo arrojan a lo alto a fuerza de silbidos y que hay que atraparlo con un manto, para evitar que toque la tierra; y que quien se haya apoderado de él debe escapar a caballo, pues las serpientes lo persiguen, hasta que se ven obstaculizadas por la aparición de algún río; añaden, por último, que la prueba de su autenticidad es que flote contra la corriente, incluso engarzado en oro. Y como la astucia de los magos se afina cuando se trata de ocultar engaños, sostienen que hay que coger este huevo en una luna determinada, como si el hacer coincidir con la luna esta operación de las serpientes dependiera de la voluntad del hombre. Yo he visto con mis propios ojos este huevo, del tamaño de una manzana redonda mediana, con una corteza cartilaginosa que tiene numerosas marcas similares a las ventosas de los tentáculos de los pulpos. Los druidas alaban su extraordinaria eficacia para conseguir victorias en los procesos y para tener acceso a los soberanos, pero es un engaño tan grande, que yo sé de un caballero romano de origen voconcio que lo llevaba en el pliegue de la toga durante un proceso, a quien el divino emperador Claudio hizo matar por este solo motivo. No obstante, este nudo de serpientes y su fructífera unión parece ser la causa por la que los pueblos extranjeros utilizan como símbolo de la paz un caduceo con la imagen de unas serpientes alrededor; y en efecto, no es costumbre que las serpientes del caduceo tengan cresta»[133].

---

incompatible con sus estructuras profundas. La siguiente observación de Charles Plummer, en su introducción a *Vitae Sanctorum Hiberniae* I, p. CXL, prueba con qué prudencia debe abordarse el problema: «It is further worth noticing how often epithets and similes are used of these saints which, though perfectly legitímate as metaphorical expressions, yet suggested that they are a gradual christianization of expressions which once had a literal meaning».

133 *Hist. Nat.* XXIX, 52 [trad. esp.: *Historia natural* (trad. Josefa Cantó, Isabel Gómez

Plinio anota un dato religioso que relega al rango de las vanas supersticiones porque no lo ha comprendido. Sin embargo, un descubrimiento arqueológico ya antiguo, comprobado y completado desde entonces por otros, constituye la prueba de que ahí hay algo mucho más complejo de lo que Plinio pretende:

> «En 1899 excavé, con algunos colaboradores, el túmulo del Poiron en Saint-Armand-sur-Sèvre (Deux-Sèvres), que aún rodea un terraplén circular de tierra. Penetramos en este cerro, de 20 metros de diámetro, más allá de su punto central con una trinchera de 2 metros de anchura y 3,5 metros de profundidad. Sólo contenía un receptáculo, construido con seis piedras de pizarra, de alrededor de veintitantos centímetros de longitud, en medio del cual se encontraba depositado un erizo de mar fósil»[134].

Es un caso idéntico al del cerro funerario de Barjon (Côte-d'Or), excavado por M. Ratel en 1961-62: «La determinación del erizo de mar fósil, que proviene del túmulo E, probó que se había depositado allí intencionadamente»[135].

No se erige un túmulo de veinte metros de diámetro sin una buena razón. El texto de Plinio cuenta, por tanto, una leyenda cosmogónica importante, mutilada y marchita, de la que nos haremos una idea aproximada comparándola con el Embrión de Oro, *Hiranyagarbha*, el germen del que salió todo el mundo en la tradición védica. El erizo de mar fósil es el símbolo del huevo cósmico, y con esto vale para corregir las incoherencias de Plinio, para las que resulta vano proponer una interpretación materialista[136].

Santamaría, Susana González Marín y Eusebia Tarriño), Madrid, Cátedra, 2002, pp. 586-588]. Con respecto al análisis gramatical y semántico del texto de Plinio, véase Françoise Le Roux, «Notes d'Histoire des Religions XVII. L'oeuf de serpent», *Ogam*, n.º 19, 1967, pp. 495-504.

134 Louis Charbonneau-Lassay, *Le bestiaire du Christ*, Bruges, 1940, pp. 947-950. Cf. J. Toutain, *Les cultes païens dans l'Empire romain*, III, p. 371, nota 4.

135 R. Ratel, «Les tertres funéraires du Mont-Mercure à Barjon (Côte d'Or)», *Ogam*, n.º 17, pp. 211-229. La primera noticia arqueológica era de la G. Chauvet, «*Ovum anguinum*», Revue Archéologique, n.º 36, 1900, pp. 281-285.

136 Remitimos, para las referencias concretas, a Françoise Le Roux, «L'*ovum anguinum* et l'oursin fossile», *Hommages à Marcel Renard* II, Bruselas, 1968, p. 415. Cf. Jean Gricourt, «L'*ovum anguinum* en gaule et en Perse», *Ogam*, n.º 6, pp. 227-232.

En verdad, el autor latino recogió datos metafísicos fundamentales de la doctrina druídica, pero, como no los comprendió, los disfrazó con lo que para él era una fábula ridícula: no se entiende que el *ovum anguinum* fuese proyectado al aire por los silbidos de las serpientes por un lado si, por otro, estaba constituido por el fenómeno natural del «nudo de víboras». Tampoco comprendió que este huevo, encontrado milagrosamente en un sayo, debiese ser transportado por un hombre a caballo para escapar de la persecución de reptiles insignificantes; aún menos se comprende que un erizo de mar fósil pueda flotar y engarzarse en oro[137].

Todo se vuelve más claro cuando se confronta el hecho celta con un resumen de la doctrina hindú:

> «El huevo del mundo *(Brahmânda)* es la cubierta del "Embrión de oro" *(Hiranyagarbha)*, germen primordial de la luz cósmica, y este huevo está rodeado por las aguas primordiales mientras es incubado por el cisne simbólico Hamsa ("El ave única"). El huevo cósmico es la forma adoptada por Brahma, que existía antes de la propia existencia, más allá del Ser y del No Ser, y que por su propia energía dividió el huevo divino en cielo y tierra, y creó el mundo manifestado. En otras palabras, el embrión contenido en el huevo cósmico se sitúa en el plano más elevado de la cosmogonía, por encima de Prajapati, "Señor de las criaturas", que es la expresión de Brahma en relación con el grado de existencia del estado humano y de Purusha, el hombre primordial del que proceden los dioses y los hombres, y que es la Víctima, inmolada por los mismos dioses, cuyo sacrificio era indispensable para la creación. La naturaleza del huevo cósmico, que flota en las aguas primordiales, explica así por qué el *ouum anguinum* flota contra la corriente, incluso engarzado en oro: a todas luces, Plinio no entendió la relación entre el huevo y el oro (que es el símbolo de la luz). La equivalencia hindú del huevo y de Brahma da cuenta al mismo tiempo de la importancia del huevo como símbolo "druídico" ligado a la preeminencia de la clase sacerdotal»[138].

137 Remitimos para la crítica de esta interpretación injustificada a Françoise Le Roux, *loc. cit.*, *Ogam*, n.º 19, pp. 495-504. Principalmente queda excluido que Plinio haya podido ver personalmente lo que describe. Consigna leyendas galas –con las que evita cuidadosamente identificarse– porque concierne el tema que trata. Desde luego, no nos corresponde juzgar al naturalista como tal (otros lo han hecho mucho mejor de lo que nosotros podríamos hacerlo), pero podemos afirmar que compila una documentación cuyo valor religioso se le escapa. Y realiza una amalgama de la realidad concreta (el erizo de mar fósil) y la leyenda celta (el huevo de serpiente) para denigrar mejor a esta última.

138 Véase Françoise Le Roux, *loc. cit.*, p. 418, nota 2.

Sólo un simbolismo tan elevado justifica la presencia de un erizo de mar fósil en un receptáculo vacío, bajo un túmulo sin inhumación ni incineración. No iba a ser por superstición por lo que un jinete romano de los voconces llevase con él un erizo de mar fósil como talismán, sino más bien porque conocía el simbolismo sacerdotal del huevo cósmico. Y el emperador Claudio tampoco hizo ejecutar al jinete porque condenase esa superstición, sino porque buscaba el apoyo a los druidas, ellos mismos condenados como *mathematici*[139].

Este tema mítico sobrevivió, no sin deterioro, hasta la Edad Media galesa y, más allá, en la literatura artúrica. Por nuestra parte, nos conformaremos aquí con lo esencial, expuesto en un breve pasaje del Mabinogi *Peredur Ab Efrawc*. Tras múltiples aventuras, Peredur se bate con un hombre negro desconocido que sólo tiene un ojo. Lo vence y lo compele a explicarle quién es y cómo ha perdido el ojo. El hombre negro le cuenta:

> «"Señor —dijo el hombre negro—, te diré que fue batiéndome con la serpiente negra del cerro como perdí el ojo. El gran túmulo que está delante de nosotros se llama túmulo doloroso. En este túmulo hay un gran cerro de piedra y, en este cerro, hay una serpiente. En la cola de la serpiente, hay una piedra. La virtud de esta piedra es que cualquiera que la tenga en su mano tendrá en la otra todo el oro que desee»[140].

El cerro y el túmulo son los equivalentes del túmulo y del receptáculo de Saint-Armand-sur-Sèvre. La serpiente es lo que subsiste de la leyenda celta contada por Plinio, el cual, desde luego, no la entendió, como tampoco se entiende en este relato galés cristianizado. Pero se sigue encontrando el doble motivo de la piedra y del oro, siendo la piedra verosímilmente el sustituto (por incomprensión) del «huevo de serpiente», que tiene valor de talismán[141].

139 *Loc. cit.*, pp. 421-422. Las relaciones entre la concepción celta ligada al erizo de mar fósil y el mito clásico de Zagreus, la serpiente cornuda, tienen un origen indoeuropeo y no son resultado de un préstamo, aunque haya existido en el siglo II antes de nuestra era, en Tracia, un reino celta que ha adoptó numerosos préstamos culturales. Cf. *Revue Celtique*, n.º 31, p. 131. Los erizos de mar fósiles son frecuentes en las sepulturas y los sitios arqueológicos galorromanos (cf. *supra* las notas 134 y 135).

140 Según el manuscrito Peniarth, folio 7, col. 637-638, ed. Gwenogvryn Evans, *Y Mabinogion o Lyvyr Gwyn Rhydderch*, Pwllheli, 1907, p. 307ab.

141 Aquí tocamos con el dedo el mito de los orígenes, uno de los que formaban parte de las especulaciones druídicas según César (Comentarios VI, 14), *De deorum immortalium vi ac potestate*, «sobre la esencia y el poder de los dioses inmortales», y de las

9. Tríadas y grupos de druidas

Mucho antes de los Tuatha Dé Danann, Partolón, jefe de la primera raza mítica que ocupó Irlanda, ya tenía druidas. Y sabemos por qué: porque los eruditos, incluidos los de la Edad Media irlandesa, no concebían un mundo sin druidas:

> «Éstos eran los jefes de Partolón: el propio Partolón, Slanga, Laiglinne y Rudraige, su mercenario auxiliar Ith; sus mujeres eran Iafe, Elgnat, Berbgen, Cerbnat. Tothach y Torba, Imus y Aitechbel, Cuil y Dorchu y Dam fueron los siete agricultores de Partolón. Beoil, el hospedero de Partolón, es el que hizo una casa, un caldero y quien libró un combate singular en Irlanda. Malaliach fue además el primer garante y el primer cervecero, el primero que bebió cerveza de helecho. Fue también el primero que hizo la oblación, la adoración y el sortilegio. Los tres druidas de Partolón son Tath, Fis y Fochmarc ("consolidación, conocimiento, investigación"). Milchu, Meran y Muinechan son sus tres campeones. Sus diez hijas son Aidne, Aife, Fochain, Muchos y Melephard, Glas, Grennach, Ablach, Gribendach. Sus diez maridos son Brea, Boan, Ban, Carthend, Ecnach, Athcosan, Lucraidh, Lughair, Liger, Greber»[142].

En toda esta enumeración de diversos grupos humanos, los tres druidas forman un grupo destacado. Los sucesores de Partolón estaban igualmente acompañados por druidas y adivinos:

> «Luego, Irlanda estuvo desierta durante treinta años, tras la muerte de Partolón hasta que vino Nemed, hijo de Agnoman, de los griegos de Escitia, con sus cuatro jefes que eran sus cuatro hijos. Tuvo cuarenta y cuatro navíos en el mar Caspio durante un año y medio, pero sólo el suyo llegó a Irlanda. Los cuatro jefes son: Iarbonel el Adivino, Annind y Fergus el del Costado Rojo. Eran los otros hijos de Nemed»[143].

---

que Irlanda sólo ha conservado una parte ínfima. Por todas partes permanece en la base de este mito la serpiente, el dragón o el «gusano», que en medio galés se denomina indistintamente *pryf*, y que volvemos a encontrar en el mito –transmitido milagrosamente por el folclore– de Melusina y la «vouivre» gala. Remitimos, para una parte de los detalles, al comentario de *Textes mythologiques irlandais* I/2, capítulo V «L'Autre Monde et la Souveraineté», 6. «Les états successifs de la Souveraineté», pp. 202 y ss., y para la otra parte, a nuestra *Introduction générale à l'étude de la Tradiction celtique*, 2.ª ed., cap. III. 6. «L'oursin fossile et l'oeuf du monde».

142 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 6.

143 *Ibid.*, p. 8.

¿Druidas o dioses? Lo uno y lo otro, pues la Irlanda medieval, que evemerizó a los dioses para concederles más cómodamente un sitio en los anales, en algún punto entre el Diluvio y el tiempo de san Patricio, no concibe en mayor medida a los druidas de los orígenes en el plano humano:

> «Había tres dioses de Dana, de donde viene el nombre de Tuatha Dé Danann que se les dio: los tres hijos de Bres, hijo de Elatha, Triall, Brian y Cet, o también Brian, Iuchar e Iucharba, los tres hijos de Tuirend Briccreo, los tres druidas según los cuales se llamaron los Tuatha Dé Danann»[144].

Y los nombres de los tres druidas primordiales de los Tuatha Dé Danann evocan la ciencia y el sacerdocio, Fiss, Fochmarc, Eolas «Saber, Investigación, Conocimiento»[145].

Los druidas aparecen a menudo de tres en tres. Cuando la reina Medb, en las peripecias iniciales de *Tain Bo Cualnge*, rompe una convención que había concluido con Cuchulainn, envía para matarlo usando los artificios de su profesión a tres druidas y a tres druidesas con nombres poco agradables:

> «Medb envió entonces a seis personas al mismo tiempo para atacar a Cuchulainn: Traig ("pie"), Dorn ("puño") y Dernu ("mano abierta"), Col ("pecado"), Accuis ("maldición") y Eraisi ("herejía"), tres druidas y tres druidesas. Cuchulainn vino a atacarlos y cayeron ante él»[146].

El número tres no es un signo de modicidad numérica, puesto que es constante. ¿Qué significan estos grupos de druidas? Según el *Libro de las conquistas*, los Tuatha Dé Danann tienen todo en tres ejemplares:

> «Rabb, Brott, Robb, sus tres locos,
> Fiss, Fochmarc, Eolas, sus tres druidas,
> Dub, Dobur, Doirche, sus tres coperos,
> Seith, Seor, Linad, sus tres camareros,
> Feic, Rusc, Radarc, sus tres centinelas,
> Talc, Tren, Tres, sus tres servidores,
> Attach, Gaeth, Sidhe, sus tres caballos,
> Aig, Taig, Tairchell, sus tres perros,

144 *Libro de las conquistas*, ed. Macalister, *op. cit.*, IV, p. 162.
145 *Ibid.*, pp. 162-163 [ed. esp. de R. Sainero Sánchez, *Leabhar Ghabhála, op. cit.*].
146 Ed. Windisch, *Irische Texte* V, p. 329-331, Ed. O'Rahilly, p. 57, 2095-2098 (Ch.-J. Guyonvarc'h, *La Razzia des vaches de Cooley, op. cit.*, p. 141 [trad. al gallego de Manuel Alberro, *Táin Bó Cuailnge (A Razzia de Gando de Cuailnge)*, Toxosoutos, Noia, 2005]).

Ceol, Taig, Tetbinn, sus tres arpistas,
Gle, Glan, Gleo, sus tres fuentes,
Buaid, Ordan, Togad, sus tres padres adoptivos,
Sid, Saime, Suba, sus tres madres adoptivas,
Cumma, Set, Samail, sus tres copas,
Meall, Tete, Rochain, sus tres terrenos de juego,
Aine, Indmas, Brugna, sus tres filos,
Cain, Alaig, Rochain, sus tres fortalezas»[147].

En otro lugar demostramos que la tríada debe entenderse, no como una marca de capacidades aritméticas limitadas, sino como una manifestación de la multiplicidad en su condición de noción subordinada a la unidad. Pues todo esto es mítico o, al menos, se prolonga en el mito: los tres druidas de los Tuatha Dé Danann, Brian, Iuchar y Iucharba, son al mismo tiempo tres dioses de los que uno, Brian, lleva el mismo nombre que los vencedores de Roma y de Delfos en los siglos IV y II antes de nuestra era[148]. Estos datos deben entenderse e interpretarse de la misma forma que las cronologías y las genealogías irlandesas. Cian, por ejemplo, es también el padre de Lug. Pero Lug, Dagda, Ogma, Diancecht son hermanos y Diancecht es también el padre de Cian. El Dagda es el padre de su propia madre, el tío de su hijo, el amante y el hijo de su propia hija, que es la esposa de su hermano a la vez que la suya. Los dioses, que escapan al tiempo, al espacio y a la evolución, y junto con ellos los druidas míticos, son unitarios y múltiples. Son padres o madres, hijos o hijas, hermanos o hermanas, pero son eternos y no tenían ninguna necesidad de nacer según normas temporales. Sus genealogías complejas y a veces contradictorias son sólo un medio de situarlos y explicarlos uno en relación con el otro[149].

147 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 124.

148 Si estos vencedores no son como parece evemerizaciones clásicas del dios de la guerra. Acerca de Bran y Brennos véase nuestra obra sobre *La souveraineté guerrière de l'Irlande*, 1983, pp. 165-167.

149 Y también explicarlos de tal manera que el hecho de su nacimiento y su filiación sea concebible para la inteligencia humana. Para las comparaciones remitimos a la explicación que G. Dumézil, *Les dieux souverians des Indo-Européens*, París, 1977, pp. 110-111 (versión española indicada *supra*, n. 102), propone de los Aditya védicos con el recuerdo en una nota de la paradójica situación de la Virgen María: *genuisti qui te fecit*. Es la Madre de quien la ha creado.

Los pormenores son cambiantes y artificiales, pero el principio es firme y tradicional. Sería tan infantil tomar todo esto al pie de la letra como ignorar el pensamiento profundo que se expresa bajo estas fantasías. Nada lo prueba mejor que esta respuesta genealógica del *file* Nede a su mayor Ferchertne en *El diálogo de los dos sabios*:

> «Soy hijo de Poesía,
> Poesía, hija de Reflexión,
> Reflexión, hija de Meditación,
> Meditación, hija de Ciencia,
> Ciencia, hija de Investigación,
> Investigación, hija de Gran Ciencia,
> Gran ciencia, hija de Gran Inteligencia,
> Gran Inteligencia, hija de Comprensión,
> Comprensión, hija de Sabiduría,
> Sabiduría, hija de los Tres dioses de Dana»[150].

Ahora bien, estos tres dioses son hijos de la sacerdotisa-druidesa-diosa Brigit, hija del Dagda, como Minerva es hija de Júpiter. Es también una diosa unitaria y múltiple:

> «Brigit la poetisa, es decir, la hija del Dagda. Esta Brigit es la mujer poeta, o la mujer de sabiduría que los poetas adoraban porque su protección era grande y célebre. Es la razón por la cual se denomina con este nombre a la diosa de los poetas, cuyas hermanas eran Brigit, la mujer de medicina, y Brigit, la mujer del trabajo de forja. Son las diosas, las tres hijas del Dagda».
>
> «Los tres hijos de Brigit la poetisa eran Brian, Iuchar y Uar, tres hijos de Bres, hijo de elata. Brigit la poetisa, hija del gran Dagda, rey de Irlanda, era su madre»[151].

Así pues, las tríadas de druidas, cuando existen, son un medio todavía más seguro y más eficaz de enlazar el sacerdocio con sus orígenes divinos. Y esto también viene a converger con la ideología tripartita explicándola, pues los celtas conservaron, como la mayoría de los indoeuropeos, pero seguramente más que algunos de ellos, orígenes comunes y el hábito de una visión triple del mundo, de los seres y de las cosas.

150 *Book of Leinster*, ed. Best-Bergin-O'Brien, IV, fol. 187c, pp. 824-825.
151 *Book of Leinster*, *op. cit.*, IV, fol. 187c, pp. 825.

10. El dios-druida

El dios-druida es también el dios de los druidas. En un momento difícil de *El asedio de Druim Damhghaire*, Cennmhar invoca «al primer druida del mundo», y este druida es Mog Ruith que, mientras se prepara el fuego druídico que ha ordenado, comienza así una retórica: *de dhruadh, mu dhe tar gac nde* («Dios de los druidas, mi dios sobre todos los dioses»[152]. Este «dios de los druidas» o Dagda (el «dios bueno» o el «muy divino»)[153] es también druida y guerrero, y, como acabamos de leer, padre de Brigit, madre, a su vez, de los tres druidas primordiales. Se ve que la potencia de los druidas no carecía de justificación. De hecho, en relación con los hombres ordinarios de la clase no sacerdotal, todos los dioses son druidas como todos los druidas son dioses. La equivalencia actuaba en un doble sentido y así es como efectivamente se entendía[154]:

> «Cathbad el del Rostro amable me instruyó, después de Dechtire (su madre), hasta que estuve versado en las artes del dios del druidismo»[155].

Dice Cuchulainn en el relato de *El cortejo de Emer*.

Se entiende ahora bastante bien por qué se designó al druida primordial Tuan mac Cairill para experimentar una metempsicosis reservada a los seres sobrehumanos y míticos. Como, a fin de cuentas, todos los escépticos, Connla Cainbrethach («el del Buen Juicio») se equivocaba de plano al reprochar a los druidas de su época no poder cambiar nada en el orden de las cosas. En relación con ello, hay en el *Senchus Mor* un curioso pasaje en el que, citando a los sabios más ilustres, la antigua y preciosa recopilación hace de este personaje un denigrador de druidas:

152 Ed. M. L. Sjoestedt, *Revue Celtique*, n.º 43, p. 92.

153 Christian-J. Guyonvarc'h, *loc. cit.*, *Ogam*, n.º 12, p. 49.

154 Que todos los dioses sean druidas, incluso aunque los relatos no lo indiquen expresamente, es evidente: todo dios tiene la competencia total en su ámbito funcional y teológico. Es por tanto druida por definición. En cuanto al druida humano, es «dios» por al menos dos razones: primero porque en principio desciende, en línea directa, de los druidas primordiales –y ya la mera concepción de esta filiación obliga a admitir la realidad sagrada de la cosa concebida–; segundo porque sus capacidades y sus conocimientos lo convierten en un intermediario entre los dioses y los hombres. El druida de los antiguos celtas es verdaderamente un «dios terrestre».

155 Ed. Van Hamel, *op. cit.*, p. 30.

«Después de ella vino Connla Cainbrethach, sabio del Connaught. Connla superaba a los hombres de Irlanda en sabiduría, pues estaba lleno de la gracia del Espíritu Santo. Argumentaba contra los druidas que decían que eran ellos quienes habían hecho el cielo, la tierra, el mar, el sol, la luna, etc. Era él quien les decía: "Haced que la luna y el sol brillen en el norte para los hombres del mundo y creeremos que todo lo que decís es verdad". Cuando se vio que no tenían poder para hacerlo, dijo: "Es mejor para nosotros situar nuestra fe en aquel que ha fundado todas estas cosas, el Dios del cielo y de la tierra. Diferentes son la fuerza y los numerosos poderes del Hijo de Dios, que no lograréis poner de vuestro lado. No os vanagloriéis de vuestros poderes, puesto que no sois capaces de cambiar el orden de un solo día ni de una sola noche, cuyo desarrollo es el mismo en los elementos, según lo que Dios ha establecido»[156].

Lo interesante es la creencia y no la refutación. El redactor no entendió que el principio planteado era el de los druidas primordiales, los de la creación del mundo y no sus lejanos sucesores. Operando de acuerdo con el principio inmutable, los herederos de estos dioses-druidas primordiales, autores del mundo y de los seres vivos, no tenían ninguna razón para hacer un milagro gratuito e inútil para responder a una simple conminación. El culto creó el mundo según las ideas religiosas celtas. Ahora bien, el sacerdote es el motor del culto y, sin creencias, el orden cósmico deriva hacia el caos. Se trata de todos modos de una mera querella de hagiógrafo retomada en un texto jurídico.

Los druidas previeron, no obstante, la catástrofe final que no quisieron o pudieron conjurar: «llegará un día en que el fuego y el agua prevalecerán sobre todo»[157]. ¿Fin del mundo o fin de un siglo? Los druidas vieron más allá de su tiempo histórico. En la conclusión de *La Segunda Batalla de Mag Tured*, Morrigan, diosa de la guerra, profetiza:

«Veré un mundo que no me gustará:
verano sin flores,
vacas sin leche,
mujeres sin pudor,
hombres sin coraje, capturas sin rey,
árboles sin frutos,

156 *Ancient Laws of Ireland* I, p. 22.
157 Estrabón IV, 4, 4 [trad. esp.: *op. cit.*, p. 181].

mar sin desove,
mal consejo de los viejos,
malos juicios de los jueces,
cada hombre será un traidor,
cada muchacho, un ladrón,
el hijo se acostará en el lecho del padre,
el padre se acostará en el lecho del hijo,
cada uno será el cuñado de su hermano.
Un mal tiempo,
el hijo traicionará a su padre,
la hija traicionará a su madre[158].

Aquí se está describiendo a la vez el Bajo Imperio y el Apocalipsis. La forma condensada y elíptica de la expresión es tanto más sobrecogedora cuanto que estos versos ponen el punto final a la gran batalla entre los Tuatha Dé Danann y los fomores. Apenas ha salido el mundo del caos, construido, compuesto y ordenado de acuerdo con las reglas indispensables de un orden social y religioso, cuando la estupidez y la maldad humanas ya lo amenazan de ruina.

El mismo tema aparece tratado de manera mucho más amplia y detallada por el *file* Ferchertne en *El diálogo de los dos sabios*. Pero, más que a las catástrofes y a las inevitables calamidades naturales, el autor da importancia a no respetar y a invertir caricaturalmente las jerarquías. Casi se podría ver en ello una especie de premonición del desprecio con el cual nuestra época contemporánea considera los auténticos trabajos intelectuales:

«Tengo, en verdad, terribles noticias. Los tiempos serán malos; los jefes serán numerosos, los honores poco numerosos; los vivos quebrantarán sus buenos juicios.

El ganado del mundo será estéril;
los hombres rechazarán la modestia;
los campeones de los grandes señores avanzarán;
los hombres serán malvados; los reyes serán poco numerosos;
los usurpadores serán numerosos;
los reproches serán legión; cada hombre será mutilado;
los carros se romperán en sus carreras;
los enemigos consumirán la llanura de Niall;

158 *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 59.

la verdad ya no garantizará la excelencia.
Se buscarán los senderos alrededor de las iglesias;
todo arte será bufonada;
toda mentira será preferida.

Cada uno saldrá de su apariencia, con orgullo y arrogancia, de modo que ya no se honrará ni el rango ni la edad, ni la dignidad, ni el arte ni la instrucción.

Todo hombre competente será quebrado;
todo rey será un pobre;
todo noble será despreciado, todo villano será criado de forma que ya [no se adorará ni Dios ni hombre.
Los soberanos perecerán ante los usurpadores por la opresión de los [hombres de la puntas negras.
La ley será destruida;
las ofrendas serán destruidas;
las fundaciones serán destruidas;
las células (de monjes) serán minadas;
las iglesias serán quemadas;
las cámaras de los avaros serán saqueadas;
la inhospitalidad destruirá las flores;
los frutos caerán por los malos juicios;
el camino desaparecerá por todo el mundo.
Los perros infligirán heridas a los cuerpos, de modo que cada uno... [(¿...?) su gente por negrura, avaricia y fealdad.
Al final del último mundo habrá un refugio para la pobreza, la avaricia [y la codicia.
Habrá muchas querellas entre los artistas;
cada uno comprará a un satirista para satirizar en su provecho;
cada uno impondrá su límite a otro.
La traición estará sobre cada colina, de modo que ni lecho ni juramento [protegerán;
cada uno herirá a su vecino y cada hermano traicionará al otro;
cada uno herirá a su compañero de bebida o de mesa, de modo que ya [no habrá allí ni verdad ni honor ni alma.
Los avaros se agotarán mutuamente por su número;
los usurpadores se satirizarán mutuamente con tempestades de negrura;
las dignidades serán volteadas; la enseñanza de los clérigos será olvidada;
[los sabios serán despreciados;

la música se volverá grosería;
el guerrero se hará monje y clérigo;
la sabiduría se volverá mal juicio;
la mano de un soberano se extenderá sobre la iglesia;
el mal pasará por la punta de los báculos;
todo amor se volverá adúltero.
Vendrá un gran orgullo y voluntad en los hijos de villanos y bribones.
Vendrá una gran avaricia, una gran inhospitalidad y una gran penuria [entre los arrendatarios, de modo que sus poemas serán negros.

Una gran maestría en el bordado será conveniente para los locos y las prostitutas, de modo que aparecerán vestimentas sin color; malos campeones vendrán al servicio de los reyes y los señores; la ingratitud y la maldad llegarán a cada espíritu, de modo que ni los criados ni las criadas servirán ya a sus señores; ni los reyes ni los señores oirán los ruegos de sus cantones, ni sus juicios; los hospederos ya no escucharán a los monjes ni a su gente y ya no pagarán un precio al señor por lo que se le debe; el monje ya no servirá de buen grado a su iglesia y a su abad regular; la mujer ya no soportará que la palabra de su marido esté por encima de la suya; los hijos y las hijas ya no servirán a sus padres y a sus madres; los jóvenes ya no se levantarán delante de sus profesores.

Cada uno convertirá su arte en mala enseñanza y en falsa inteligencia para intentar superar a su maestro, de modo que el más joven preferirá estar sentado mientras que su mayor estará de pie a su lado; ni a los reyes ni los señores les dará vergüenza ir a beber y comer con el compañero que le sirve; al granjero ya no le dará vergüenza comer después de haber cerrado su casa al artista que vende su honor y su alma por una manta y comida; de modo que cada uno volverá su rostro hacia su compañero comiendo y bebiendo; la envidia dominará a cada hombre; el hombre orgulloso venderá su honor y su alma al precio de un escrúpulo.

La modestia se rechazará; el pueblo será escarnecido; los señores serán aniquilados; los rangos serán despreciados; el domingo será deshonrado; las letras serán olvidadas; los poetas no producirán más.

La justicia será abolida; falsos juicios surgirán entre los usurpadores del último mundo; los frutos se quemarán después de su aparición por una muchedumbre de extranjeros y granujas; en cada país, habrá un número demasiado grande de hombres.

Los países se extenderán por la montaña.

Cada bosque se convertirá en una llanura; cada llanura se convertirá en
[un bosque.
Cada uno se convertirá en esclavo con toda su familia.
Después de esto llegarán numerosas y crueles enfermedades, tempestades
[súbitas y terribles con lloros de árboles.
El invierno tendrá hojas; el verano será sombrío; el otoño no tendrá
[siega; la primavera sin flores.
Habrá mortalidad sin hambre.
Habrá enfermedades en los rebaños: vértigo, consunción, hidropesía,
[peste, inflamación, fiebre.
Hallazgos sin provecho, escondites sin tesoros, grandes bienes sin
[hombres; extinción de campeones,
falta de trigo,
perjuros,
juicios encolerizados,
una muerte de tres días y de dos noches para los dos tercios de la
[Humanidad;
un tercio de estas plagas sobre los animales de los mares y de los bosques.
Después de esto vendrán siete años de lamentos;
las flores perecerán;
en cada casa habrá lamentos;
los extranjeros destruirán la llanura de Irlanda;
los hombres servirán a los hombres,
habrá combates alrededor de Cnamchaill;
se matará a bellos tartamudos;
las muchachas darán a luz de sus padres:
se librarán batallas alrededor de lugares célebres;
habrá desolación alrededor de las alturas de la Isla de las Praderas.
El mar invadirá cada tierra, con las residencias de la Tierra Prometida.
Irlanda será abandonada siete años antes del juicio;
habrá duelo después de masacres.
Luego vendrán signos del nacimiento del Anticristo;
en cada cantón se engendrarán monstruos;
los estanques se volverán contra los ríos;
la materia tendrá el color del oro;
el agua tendrá el gusto del vino;
las montañas se convertirán en países sin defecto;
los turbales se convertirán en campos floridos.

Los enjambres de abejas serán quemados en las montañas;
el oleaje del mar en la playa será retardado de un día al otro.
Vendrán luego siete años sombríos;
ocultarán las luces del cielo;
en el óbito del mundo, irán en presencia del juicio;
un gran juicio, oh, hijo, grandes noticias, noticias horribles,
[malos tiempos»[159]*.

La noción de juicio, incluida al final de este notable texto, no es celta sino cristiana. En cambio, todo lo demás, o casi, revela concepciones precristianas manifiestas. Es ciertamente fácil prever que el no respetar las jerarquías y las capacidades, más la confusión de las clases y las funciones, unido a las calamidades naturales desencadenadas por la imprudencia y la imprevisión humanas, serán la causa del fin de la Humanidad. Pero no sólo eso: el mundo celta, desde el fin de la Antigüedad, ya no era –sigue sin serlo– susceptible de adaptarse a la evolución de occidente, medieval o moderno, sin desaparecer. ¿Qué quiso decir Filóstrato cuando dijo, en tiempos de Septimio Severo: «la filosofía se espantó de tal modo (bajo Domiciano) que, perdiendo la dignidad, huyeron unos de ellos a los celtas del oeste»?[160]. El fin del mundo, en la doctrina druídica, no se produce debido a la negación de las funciones o de su existencia en la tierra, sino a la inversión o al desplazamiento de su campo de aplicación. No se trata tampoco del no ser o del retorno a la primordialidad del Otro Mundo, que es un mal, sino del desarreglo de la existencia y, con más seguridad aún, de la entrada en la historia y la aceleración de la historia. La Tradición no podrá desaparecer: son los hombres quienes la han perdido.

159 *Book of Leinster*, *op. cit.*, IV, fol. 188a-188c, pp. 827-833.

160 *Apollon* VII, 4, ed. Cougny, *Extraits des auteurs grecs* V, p. 90 [trad. esp.: *Vida de Apolonio* (trad. Alberto Bernabé Pajares), Madrid, Gredos, 1979, p. 403].

* Para la traducción española de este pasaje adaptamos la que cita Guyonvarc'h (J. Perret, Les Belles Lettres, París, 1949, pp. 71-72), pues la que veníamos utilizando nosotros incurre precisamente en la sustitución que menciona el autor [N. del T.].

La primera conclusión que extraeremos de los capítulos que preceden es que ningún aspecto de la vida social, política, intelectual y religiosa de los antiguos celtas escapa a la competencia de los druidas.

Esta preeminencia, este enorme peso de la clase sacerdotal, hace que la distinción moderna, y a veces clásica, entre lo sagrado y lo profano quede totalmente abolida. Las lenguas celtas no disponen de ningún término antiguo para traducir el latín *laicus* (que en irlandés ha producido *laech* ¡«héroe»!) y el nombre de lo sagrado, *nem-*, es también el del cielo y el santuario.

El «druidismo», por definición, impregnó toda la Antigüedad celta y su estudio consiste, en términos absolutos, en un examen minucioso de los problemas planteados por la existencia de los celtas a través de todas las disciplinas que los conciernen, con la notable excepción de la arqueología y la antropología, las cuales no tienen –ya hemos explicado por qué– ninguna implicación «druídica»: nunca se ha observado en una necrópolis gala de la época de La Tène que la sepultura de un druida tuviese marcas distintivas, ni su cráneo medidas diferentes.

Las dificultades eran otras y de partida había al menos tres, todas debidas a la insuficiencia de los estudios anteriores:

La inmensidad del tema era paralela a su complejidad y a su estado difuso en las fuentes antiguas. Los exégetas contemporáneos, que repiten las generalidades de los antiguos, tropezaban generalmente en este obstáculo sin ni siquiera ser conscientes de ello. ¿Dónde y cómo apre-

hender al druida en su presencia y en su acción, cómo verlo en sus obras vivas a través de la delgada filigrana de las relaciones parciales –y frecuentemente muy parciales– de los autores clásicos? ¿Cómo ubicar en el lugar que se merece la denigración de Plinio y conciliar las descripciones tan distintas de César y Estrabón? Era urgente dar una definición del druida y precisar, lo que nunca se había hecho, los principios de la organización de la clase sacerdotal celta:

- primero, la organización social, situando esta clase en el mundo celta, continental e insular,
- luego, la organización interna, jerárquica y funcional.

Únicamente de esta manera era posible elucidar uno de los rasgos más importantes del problema de la definición, esto es, que los druidas no aparecen, en nuestras fuentes textuales, clásicas a veces e insulares aún más a menudo, bajo tal denominación, pues sólo conocemos el nombre de su especialización. Esto es verdad en la Galia, donde las distinciones internas de Diodoro de Sicilia y de Estrabón se oponen a las distinciones generales de César, completándolas por otro lado sin contestarlas: se sitúan en un plano diferente. Y más aún en Irlanda, donde poseemos a la vez un catálogo matizado de las especializaciones y una escala bien graduada de las jerarquías. Los autores antiguos también utilizaron traducciones latinas o griegas, en ocasiones aproximadas o cambiantes, de los nombres celtas. De este modo, el druida se vuelve, siguiendo el azar de los autores, los textos o las circunstancias, tan pronto un filósofo que hace pensar en Pitágoras como un *sacerdos* de liturgias misteriosas o un arúspice con temibles conocimientos, o aun un adivino o un poeta, por no hablar de las discordancias de empleo y definición de un autor a otro. César parece respetar a los druidas, mientras que Plinio desprecia visiblemente a los *magi*. Resulta evidente a estas alturas que la etiqueta nominativa no es una identificación suficiente cuando no va acompañada de una definición funcional fundada sobre hechos precisos o sobre una relación contextualizada que la justifique. Esto tiene importantes consecuencias para la investigación y no nos ha costado nada demostrarlo: el druida de César, como el de Estrabón, Diodoro o Plinio, debe tomarse muy en serio; el de Ausonio, a principios del siglo IV de nuestra era, está más cerca del epíteto laudatorio o de la reminiscencia literaria.

La ausencia de historia nos impide dar cualquier tipo de referencia cronológica susceptible de ayudarnos a situar en el tiempo, según el proceso habitual al que están acostumbrada todas las escuelas de investi-

gación, la formación, la evolución y el declive de la clase sacerdotal celta: nos hubiera gustado conocer el nombre y la fecha de nacimiento del primer iniciador o la lista de los archidruidas que reinaron en la Galia, igual que tenemos la lista de Papas. Echándole un poco de imaginación, se han reconstruido las escenas de sacrificios o los amores de Vercingétorix y una bella druidesa. La historia celta acaba siempre en novelas que carecen de dignidad y verosimilitud.

De todo el milenio, aproximadamente, de presencia atestiguada de los celtas continentales, sólo nos ha llegado el nombre de los druidas y algunos retazos de sus creencias y sus doctrinas, así como unos cuantos fragmentos ínfimos de sus hechos y gestas, todos ellos procedentes de una época tardía. Tenemos un nombre en la Galia, Diviciaco, y una polvareda de indicaciones dispersas. Y como están ausentes de la historia, los historiadores –y muchos filólogos– sólo han contemplado a los druidas a través del prisma reductor y deformante de las descripciones clásicas. Es un viejo error que se prolonga a lo largo de toda la erudición europea, desde el Renacimiento hasta nuestro moribundo siglo XX. Basándose en generalidades o descripciones sumarias de los autores antiguos –mal analizados tres de cada cuatro veces– se ha proyectado a los druidas a las tinieblas de la barbarie para dejarlos de hecho a merced de las fantasías, rara vez inofensivas, de los celtómanos. La principal innovación de nuestro método es la rehabilitación del mito como medio y modo de explicación. Esto supone que sea completo y coherente a la vez, y no nos cuesta nada demostrar que es lo uno y lo otro.

El problema de método que se nos planteaba era cómo comparar, confrontar e incluir en un análisis y una síntesis comunes unos hechos continentales antiguos y sus correspondencias insulares medievales, separados unos de otros por diez o doce siglos. ¿Cómo cotejar unas fuentes insulares exclusivamente textuales, pero lejanamente posteriores, con una documentación continental, en general monumental, iconográfica y epigráfica, y que, en este caso, es en su mayor parte sucinta y vaga, compuesta de menciones extrañas e indirectas precisamente porque esta documentación monumental, iconográfica y epigráfica –arqueológica, en una palabra– cuando se refiere a los druidas, es inexistente o falseada? Estaba además el obstáculo de la cristianización de Irlanda. ¿Cómo y por qué describir a un sacerdote antiguo –y por si fuera poco «bárbaro»– mediante unos textos y documentos redactados o transcritos por los monjes de la alta Edad Media, esos mismos monjes cuya actividad misionera fue incansable en la Europa merovingia y carolingia?

Pero ningún otro país europeo, aparte de Escandinavia, cristianizada aún más tarde, nos ha transmitido conscientemente, como la Irlanda convertida, tal conjunto de doctrinas religiosas precristianas incluidas en tal corpus mitológico. De acuerdo con la lógica histórica, el argumento cronológico es incontestable y, en la historia religiosa, la cristianización constituye, o debería constituir, un obstáculo insuperable. Afortunadamente para nuestros estudios y nuestra disciplina, toda esta argumentación ignora la unicidad del caso irlandés: paradójicamente gracias a la cristianización, que introdujo el uso de la escritura, otorgándole una esencia y una transmisión, la revelación de lo sagrado, tenemos textos, antiguos relatos orales, asidos por una escritura a la que en realidad le cuesta mucho fijar o establecer la forma de dos o tres versiones o redacciones diferentes, si no más. Los *scéla* de Irlanda son comparables a las sagas escandinavas sin dejar de ser distintas.

No diremos nada aquí acerca de la dificultad de acceder a las fuentes, sobre todo insulares, aunque ciertos *Graeculi* no sean fáciles de encontrar en ediciones con menos de cien años. Es un problema de bibliografía, de documentación, de conocimientos filológicos que no concierne al lector en su fase práctica o empírica. De todos modos, la crítica textual realizada por nuestros colegas, irlandeses en su mayoría –y con ello nos referimos al control o la fijación paleográfica, gramatical, sintáctica y léxica de las distintas versiones de un mismo relato–, ya nos proporciona bases seguras. Por lo demás, el obstáculo más difícil de franquear para una buena comprensión del corpus celta no es desde luego ninguno de los que acabamos de evocar. Lo más frecuente es que lo sea la enorme distancia –casi imposible de medir– que separa nuestras mentalidades y nuestras preocupaciones modernas de las de los hombres de la Antigüedad y la Edad Media.

Así pues, primero hemos definido al druida como tal y lo hemos resituado en la sociedad celta en relación con los demás miembros eminentes de esta sociedad. Pues sólo en su marco social este estudio tiene sentido. Hay que insistir en esta evidencia. Partimos del principio de que convenía confiar en los autores antiguos en la medida en que su sinceridad y veracidad no se viesen comprometidas por errores demasiado graves o incomprensiones demasiado profundas. Esto vale sobre todo para César, nuestro testigo principal, pero también para Tito Livio, Cicerón, Plinio, Estrabón y Diodoro de Sicilia, sin mencionar a los demás, peor informados porque son más tardíos o menos capaces, pero que no obstante aportan de vez en cuando un detalle válido. Y este principio nos ha

llevado a invertir los términos previsibles del proceso comparativo celta: ya no son los hechos insulares los que son confirmados por los hechos galos, son los hechos insulares, irlandeses ante todo, los que garantizan la veracidad y la autenticidad de los hechos continentales. Estos últimos aportan como compensación el aval de su antigüedad.

En efecto, no constatamos, no buscamos constatar una correspondencia, cronológicamente inviable, de Irlanda y la Galia, sencillamente afirmamos una verdad irrefutable, a saber, que el arcaísmo irlandés medieval ha preservado el recuerdo preciso de estructuras sociales y religiosas, de concepciones y esquemas míticos, de mentalidades y sistemas políticos anteriores a la Irlanda cristiana. La tripartición gala de los *druides*, los *equites* y la *plebs*, así como la estructura interna de la clase sacerdotal, descrita incompletamente por los griegos (druidas, filósofos o teólogos, bardos y adivinos), son corroboradas por todas las variedades de todas las especializaciones de los druidas irlandeses. El análisis de un relato como *Cath Maighe Tuireadh*, o «La Batalla de Mag Tured», es formal desde este punto de vista. Por consiguiente, el inconveniente del desfase cronológico desaparece tanto más fácilmente cuanto que el estudio ya no se sitúa en el ámbito de la historia. La historia de los druidas no pude escribirse porque la desconocemos, pero proponemos en cambio una definición religiosa y social del druida, que tiene todas las posibilidades de ser exacta. Esto, en cierto sentido, es más valioso que los retazos de historia y, además, lo que estamos definiendo es, más allá de la historia, una de las bases de la prehistoria religiosa celta e indoeuropea.

Al definir al druida, al mismo tiempo piedra angular del edificio social y arquitecto de este edificio, hemos definido también sus relaciones con el resto de la sociedad, principalmente el rey, procedente de la clase guerrera, y el guerrero, que no puede auparse al nivel del druida, pero cuya función puede cumplir el druida. Es el viejo concepto, ya arcaico en los vedas, más arcaico aún en los celtas, de la divinidad doble, Mitra-Varuna, que cubre todo el terreno de la soberanía, sacerdotal y guerrera. Las dos divinidades correspondientes se denominan en Irlanda Dagda y Ogma: uno es el dios-druida y el otro es el dios-campeón, guerrero y mago. Sus variantes indias, romanas y germánicas ya habían sido explicadas desde el principio por G. Dumézil, pero sin referirse a las pruebas celtas cuyo hallazgo aún no se había planteado. El druida vive enteramente en el ámbito de lo sagrado, no pasivamente, como una víctima aprisionada por ligaduras que no puede desatar, sino activamente, como participante o creador. Lo sagrado es lo propio del

druida que, por esta razón, no puede ni quiere ser o convertirse en rey, pues la realeza es una función temporal que sólo se sacraliza con su contacto. Su único «pecado» posible –del que sólo tenemos un ejemplo– es usurpar la función real.

Pero sin la intermediación del rey, los servicios más importantes de los druidas no alcanzan al resto de la sociedad. El entendimiento armonioso y duradero entre el druida y el rey es indispensable para el equilibrio social, porque a través de ellos pasa la comunicación entre lo humano y lo divino. Y es por esta razón por la que ninguna sociedad celta existe ni funciona sin druida ni rey. La eliminación de los reyes en la época de César no fue sin duda la causa material y primera de la descomposición de la Galia, pero fue su síntoma inicial y determinante. Por el contrario, en Irlanda, la Tara de los reyes fue, hasta el final de la alta Edad media, un símbolo de majestad y de gloria.

Otro punto, que afecta al fondo del estudio así como al método, es nuestra concepción global del mundo celta. Conocemos la fragmentación y la dispersión de los datos, también lo etéreos que son algunos de ellos, con la circunstancia agravante de la inmensidad europea del dominio celta antiguo y el contraste brutal de la exigua insularidad de los celtas medievales. Ciertamente, ya no hay nada en común entre un druida heduo de la época de César y un monje irlandés que transcribe, diez o doce siglos más tarde, un texto gaélico, pseudohistórico o mitológico. Una considerable distancia lingüística separa ya al *file* irlandés del bardo galés. El narrador popular bretón queda aún más lejos. Pero todos ellos, a través de los siglos y los lugares, hablaron lenguas emparentadas, que vehiculaban palabras, ideas y concepciones tan cercanas como llamativo era su parentesco. Abordar una rica monografía del druida irlandés, después de haber constatado la pobreza documental del druida galo o la práctica inexistencia de fuentes serias sobre el druida cisalpino o gálata, era condenarse al fracaso. Hay temas que no se pueden dividir, por lo que, lógicamente, hemos afirmado la realidad de la unidad fundamental de los celtas, no la de un centralismo político o administrativo, no una unidad lingüística absoluta del Tajo al Danubio y de Escocia a la Galia cisalpina, sino una unidad tradicional y religiosa profunda. Pues, al poseer esta unidad, comparable por aproximación a la de la cristiandad medieval, cimentada por la fe y la misma lengua litúrgica y de cultura, los celtas prescindían sin problemas de una unidad política, sin la cual nosotros ya no logramos concebir la existencia de un Estado o una nación. Por lo demás, la lengua hablada a ambos lados del canal de la Mancha, en

España y en la Italia del norte, en Carintia y en Galacia, era ostensiblemente la misma —como prueban los topónimos y los antropónimos— y permitía relaciones constantes y activas. Mientras que Roma privilegió el poder político y militar, los celtas respetaron la primacía de la autoridad espiritual y lo religioso, que, con el druida, prevaleció sobre lo temporal, representado por el rey, una diferencia de concepción que entrañó una diferencia de organización: las ciudades galas o las «provincias» irlandesas eran incapaces de comprender a la *Urbs* que imponía a Europa y al mundo su modo de gobierno municipal. No poseían la noción romana de *imperium* y no hay ninguna palabra celta nativa, ni siquiera en la Edad Media, que fuese verdaderamente susceptible de expresarla. Igualmente, los irlandeses medievales, que consideran su isla con un afecto filial, no tienen ninguna idea de la noción de «patria».

Los druidas celtas no podían subsistir en la concepción romana del Estado que se propagó —o se impuso— a favor de la *pax romana* y, más aún, gracias a la marcha de las legiones por toda Europa, la mediterránea, la central y la occidental. Y todavía podían comprenderla menos, puesto que la romanización se terminó con y por la cristianización. Y al igual que los druidas que la transmitían, la tradición celta, que prohibía el empleo religioso o didáctico de la escritura, no podía subsistir en la concepción cristiana que precisamente hace de la Biblia el Libro de Vida. Pero Irlanda, el único país de Europa occidental en este caso, nunca fue ocupada por las legiones romanas y su cristianización fue obra de un solo hombre, una especie de santo heroico o mítico, el gran san Patricio.

De una manera remota y paradójica, son estas circunstancias o peripecias de la historia las que han puesto las bases de nuestros estudios: al no estar romanizada, Irlanda adaptó poco a poco al cristianismo unas estructuras políticas y sociales que le eran antinómicas o contrarias. Cuando se lee la introducción del *Senchus Mor*, se comprende que la conciliación de las oposiciones y las contradicciones más formales nunca fue una imposibilidad para los sutiles y minuciosos doctores irlandeses. Y es que los hagiógrafos irlandeses no tienen mártires, que es el mayor peligro para un hagiógrafo: la clase sacerdotal se convirtió arrastrando a los reyes y a los nobles, y luego fundió con el cristianismo su saber iniciático, confiando a unos cuantos letrados la tarea de transmitir a la posteridad todo lo que podía salvarse, desde nuestro punto de vista, lo esencial. Los *filid* pusieron por escrito lo que sabían —expurgando únicamente lo que estimaban contrario al espíritu del Evangelio— y la

verdad es que le debemos a la cristianización el conocimiento de la tradición precristriana, la cual no se presenta o entiende con esta denominación, sino bajo la etiqueta de los relatos fabulosos y de los *figmenta poetica*, de las «ficciones poéticas» de la historia de Irlanda. No es culpa nuestra si los druidas y los dioses de estos relatos reciben las mismas definiciones clasificatorias y funcionales que los druidas y los dioses galos descritos por César.

Hay numerosos druidas facticios o falsamente paganizados en los hagiógrafos, pero nos interesan igualmente porque la manera en la que los santos legendarios los combaten y vencen es más conforme a las costumbres celtas que a las parábolas del Evangelio. Los textos mitológicos o épicos son mucho más sinceros y las famosas «interpolaciones cristianas» son, cuando existen, reflexiones o glosas de transcriptores. Estos últimos no entendían siempre a la perfección lo que copiaban, más bien estaban lejos de ello. Sin embargo, nunca alteraron totalmente el contenido o la forma de las leyendas. No es tanto el cristianismo como la incomprensión de los eruditos modernos lo que está en tela de juicio.

Hay que ver a los druidas y a sus herederos medievales, los *filid* irlandeses, como lo que fueron, no soñadores románticos con una imaginación desbocada, sino eruditos curiosos y precisos, historiadores exigentes y con una vasta memoria, doctores y juristas inteligentes (es raro que un texto no contenga elementos explicables mediante una cláusula legislativa), poetas que tenían el sentido innato de la grandeza heroica.

Para nosotros la dificultad reside en que su historia –las antigüedades de Irlanda– era demasiado diferente de la nuestra. En toda la historia oficial irlandesa, ya sea la de Keating en el siglo XVII o la más seca de los *Anales*, y en toda la mitología irlandesa (inseparable de la historia) subyace la leyenda etiológica del *Libro de las conquistas*, que explica la «toma» de la isla por posesores sucesivos y míticos. Esta leyenda pretende además lograr la confirmación de la Vulgata: Irlanda es la Tierra Prometida de los goidelos como Palestina es la de los hebreos, la «ley natural» anterior a san Patricio es asimilada o equivalente al Antiguo Testamento y la «ley de la letra» enmendada por san Patricio es asimilada o equivalente al Nuevo testamento. Cuando no se entiende la interpretación que los irlandeses medievales proponen de sus propios orígenes (orientales, griegos o egipcios, haciéndolos corresponder después de la conversión con las nuevas localizaciones de lo sagrado) y la considerable importancia de los aspectos jurídicos en todos los relatos, más vale no decir nada de la Irlanda antigua.

La literatura irlandesa también presenta unos rasgos nítidamente dibujados: quienes la transcribieron o redactaron no se esconden; se nombran a menudo y es frecuente que conozcamos el momento o una circunstancia de su existencia. Pero siempre se trata de un *file* o un personaje oficial; y siempre también el texto, en prosa o en verso, es un relato destinado a la dicción. Hasta en la transcripción tardía, la tradición celta, incluso muerta, conserva su marca intrínseca e irremplazable de oralidad, erudita e impersonal a la vez. Ningún autor irlandés ha escrito una novela o un cuento inédito; ninguno se dejó llevar por una fantasía individual aparte de los poemas líricos (poco numerosos), cantos de amor, de duelo o de nostalgia. Nadie se olvidó o arriesgó a salir del género obligatorio de los *scéla*. Todo esto estaba destinado a la instrucción o al divertimiento de la clase guerrera, respetuosa con la clase sacerdotal, y de ello debemos acordarnos siempre que bebamos de esta fuente inagotable. No hay ningún texto doctrinal, ninguna descripción ritual explícita, ningún comentario religioso. Pese a que, en efecto, la cristianización fijó y salvó el fondo mitológico a través de la escritura, también presenta el inconveniente de que Irlanda nos cede la tarea de hallar la doctrina correcta de todo lo que dejó dicho, confusa o claramente, implícita o explícitamente. No nos equivocaremos si el método que utilizamos es bueno. Y hemos dedicado la mayor parte de nuestros esfuerzos a las reflexiones y a las inducciones que se desprenden de esta necesidad.

El lector comprenderá pues que, al estar el método largamente definido y verificado en su funcionamiento y eficacia, nuestro análisis no podía descuidar nada, ni siquiera los innumerables detalles (de los que sólo hemos citado una pequeña parte), pintorescos o fastidiosos, ni tampoco las técnicas rituales y mágicas. La magia ocupa en todo ello el lugar visible más grande, en detrimento del ritual y la liturgia de los que de todos modos ya tenemos fragmentos interesantes. A partir de ese momento ya tenemos ideas claras en particular sobre los diferentes tipos de sacrificios y por fin tenemos la explicación —muy sencilla— de la ausencia de druida sacrificador en los nombres de las especializaciones irlandesas (todo druida, sea cual sea, tiene derecho al sacrificio por el simple hecho de ser druida). Pero Irlanda no escatima ningún detalle —la propia Galia ofrece unos cuantos— acerca de las técnicas de la adivinación, de la alabanza y sobre todo de la sátira, mecanismos aventajados de las relaciones entre el druida y el rey.

No lo sabemos todo, pero ahora conocemos las principales evidencias. Pues, si resulta molesto no saberlo todo, sería aún más grave no

comprender nada. La alabanza y la sátira están a la altura de la fuerza de la palabra del druida. Esta palabra es sagrada hasta el punto de matar, si el druida así lo quiere, a imagen de ciertas aguas lustrales o catárticas que queman mortalmente por su pureza. La *geis*, prohibición o interdicto, implica una imposición tan rigurosa que nadie la contraviene, ya sea rey o héroe, y la contradicción de dos *geasa* tiene casi siempre consecuencias trágicas. Nada más que el druida tiene el poder de ligar y desligar a través de su magia. Los elementos: el agua, el aire, el fuego y la tierra están a su disposición y le obedecen. Es experto en medicina y botánica, en cirugía, en historia, en poesía, en música, en arquitectura, en diplomacia... El pasado le pertenece y predice el porvenir; es quien enseña y quien juzga; es sobre todo el maestro de sacrificios; cuando la ve útil, hace la guerra, seguro del consentimiento y el apoyo de los dioses. ¿Quién sería lo bastante presuntuoso para sustraerse a su vigilancia u oponerse a su voluntad? Y hay «técnicas» o rituales druídicos que no resultan superfluos cuando podemos acceder a ellos, como los que marcan el principio del *Festín del Toro* en el momento de la elección real.

Más interesantes y mucho más importantes son sin embargo las exposiciones doctrinales extraídas del estudio de las fiestas calendarias y de los relatos relativos al Otro Mundo. Se refieren principalmente a:

— los riesgos y los peligros de la escritura,
— la inmortalidad del alma,
— la concepción del tiempo y del Otro Mundo,
— los orígenes de los celtas y del druidismo.

Sobre la escritura, ya casi no hace falta insistir después de todo lo que hemos dicho, a pesar y en contra del error racionalizante de César, que ve en el aprendizaje oral un medio de ejercer la memoria. Vehículo e instrumento de una magia que sigue siendo eficaz mientras subsiste la letra grabada en la madera o la piedra, la escritura es un arma temible en poder de quien sabe manejarla. Y esto lo saben los druidas mejor que nadie. Pero nunca van más allá de sus necesidades y, por ello, nunca hacen de la escritura el medio o el fin de sus enseñanzas.

A esta particularidad de la doctrina le debemos nuestra ignorancia de la lengua gala, así como de cualquier lengua celta anterior al cristianismo, y no cabe esperanza alguna de que algún día estemos en condiciones de superar adecuadamente tal ignorancia. Los documentos epigráficos celtas son siempre muy cortos y casi siempre funerarios, ya se trate de las inscripciones ogámicas del siglo VI en Irlanda, o bien, con anterioridad, de las inscripciones galas del mediodía francés y del Norte

de Italia. Contienen comúnmente el nombre del difunto, el de su padre, más raramente un título o una localización, excepcionalmente un verbo. Cuando por casualidad las inscripciones galas son más largas, nos cuesta un trabajo infinito traducirlas, y sólo hipotéticamente, porque únicamente conocemos de la lengua retazos insignificantes, imposibles de organizar en sistemas léxicos o sintácticos. La inscripción de Banassac, que se puede leer en una copa de libación y se traduce comparándola con lenguas neoceltas, es bien profana: *nessamon delgu linda,* «contengo la bebida (¿cerveza?) del siguiente». No tenemos inscripciones religiosas: las *defixiones* de la Galia, para mejor proveer, están todas en latín (lengua ignorada por la mayoría de los galos, todavía en el siglo II de nuestra era) y la primitiva literatura gala está desgraciadamente en latín porque no podía materialmente estar en lengua gala. Los grafitos de La Graufesenque –que nos ofrecen los adjetivos numerales ordinales del uno al diez– son cuentas de alfareros sin más. Las rarísimas inscripciones continentales que alcanzan o superan las tres líneas –pensamos por ejemplo en la de Botorrita, en tierras celtíberas– puede que sean un día descifradas y traducidas definitivamente, pero su contenido filológico será aún durante mucho tiempo incierto y su significación decepcionante, ajena a todo concepto intelectual. El ritual druídico escrito, en la Galia al igual que en otras partes, no es más que producto de la imaginación y la autosugestión. El caso más típico es el de la inscripción (¡una *defixio*!) sobre una tablilla de plomo de Rom, en Deux-Sèvres: hacia 1958, un filólogo identificó, en la veintena de líneas repartidas entre la cara y el reverso, todo un vocabulario del galo, incluidas formas verbales del subjuntivo y del optativo. Por fin teníamos lo esencial de la conjugación y de la flexión nominal. Pero, realizada la lectura por un especialista de la cursiva, resultó que toda la inscripción estaba en latín: las formas galas sólo eran obra de ilusiones engendradas por lecturas inadecuadas. Sólo los antropónimos son celtas. En las dos mil líneas y las cerca de doscientas palabras del calendario de Coligny, hemos sido capaces de descifrar los nombres de los meses, sin estar en condiciones de explicarlos todos. Además, se nos escapa un tropel de abreviaturas y no entendemos ninguna de las pocas frases que han subsistido sin recurrir a reconstituciones y a hipótesis inciertas. Tenemos que hacernos a la idea, por penosa que sea, de que el galo, lengua sagrada, desapareció con quienes la hablaban y con los druidas que la enseñaban. La escritura era para ellos un medio de fijación y por tanto de muerte, algo inerte, al contrario que la ley de vida que es la evolución, y no tenían ningún

motivo para legarnos un cadáver. Los lingüistas de nuestro tiempo tienen el fútil consuelo de la fonología (a partir de topónimos, antropónimos y, eventualmente, sus resultados modernos, en francés principalmente) y una escasa parte del vocabulario. Algún día puede que conozcan elementos de gramática, pero nunca accederán al sistema verbal del galo como acceden al del latín de Cicerón. En cuanto a Irlanda, sabemos por qué allí se escribía. Sin embargo, el irlandés antiguo y medio, lengua erudita –pero no lengua sagrada ni tampoco lengua litúrgica comparable al latín y al griego– ya sólo nos suministra una tradición muerta que debemos estudiar en el estado que es el suyo. Y no tenemos que olvidar nunca que el irlandés, a pesar de su arcaísmo, es una lengua neocelta: no conocemos ninguna lengua celta contemporánea al latín clásico.

El estudio de la concepción de la inmortalidad del alma nos permitió, por partes, aclarar las ideas modernas acerca de las creencias de los celtas. Lo importante era sobre todo demostrar –lo que se logró– que la transmigración de las almas y la reencarnación no existían, más bien fueron confundidas por torpes exégetas con la teoría metafísica de los estados múltiples del ser. Asimismo, la metempsicosis resulta excepcional, reservada a uno o dos personajes que superan la condición humana y están destinados, como Tuan mac Cairill o Fintan, a la transmisión de la ciencia sagrada. Todo lo demás es ilusión, falsa interpretación o mala literatura.

La concepción del tiempo nos es asequible a través de la principal fiesta calendaria, *Samain*, el primero de noviembre, cuyo nombre se vuelve a encontrar bajo la forma más antigua de *Samonios* en el calendario de Coligny. Final y comienzo del año, que no pertenece ni al que se acaba ni al que empieza, fin de la estación clara e inicio de la estación oscura, *Samain* está fuera del tiempo. Es la razón por la que esta fiesta, caracterizada por festines, asambleas y ceremonias religiosas obligatorias, es el punto de encuentro en el tiempo y en el espacio de los hombres y de las criaturas fantásticas del otro Mundo. Pero el tiempo humano es finito, medible y medido, mientras que el del Otro Mundo es el presente inmutable de la eternidad. Esta oposición de lo finito y lo infinito pertenece a todas las religiones y a todas las metafísicas, pero Irlanda –y muy probablemente la Galia antes que ella– añadió la nota original de la aproximación de lo infinito mediante la prolongación indefinida del tiempo finito. Los héroes o los elegidos que acuden, por una razón u otra, al Otro Mundo creen que se quedan allí unos días y

vuelven al cabo de unas horas o, a la inversa y mucho más habitual, creen que han pasado allí un año o unos meses y su ausencia ha durado varios siglos. A partir de ese momento el regreso al tiempo humano les está prohibido bajo pena de locura, de decrepitud y de muerte. Los druidas no son originarios del otro Mundo (el cual no tiene druidas porque todo allí es perfecto), pero son ellos quienes administran, controlan, permiten o prohíben las relaciones de los hombres con los habitantes del Otro Mundo, dioses o seres sobrenaturales, hadas o muchachas de una belleza extraordinaria. La fiesta de *Samain* es el único momento del calendario en el que la Humanidad escapa a las contingencias del tiempo y del espacio, y existen acontecimientos míticos que se desarrollan sin ruptura de un *Samain* a otro. A veces es sólo la narración fragmentada de un relato lo que provoca la ilusión de cortes en el tiempo mítico.

La orientación celta, que concuerda con los datos del calendario, sitúa el Otro Mundo al norte y al oeste, en multitud de islas más allá del océano. El *sid* es pues un paraíso de eterna juventud cuyos habitantes llevan una vida de felicidad perfecta. Este paraíso no es cristiano, pero, exceptuando las mujeres, sirvió de pretexto durante toda la Edad Media para los *immrama* o navegaciones de los monjes irlandeses en busca de aventuras y penitencias. No hay ni infierno ni purgatorio y se diría que, en la concepción celta, la muerte, al liberar de la restricción del tiempo y del espacio, al conducir a todos los humanos a la misma ausencia de culpa y enfermedad, les ha otorgado en la más estricta igualdad la misma inteligencia y la misma perfección moral. Pues el Otro Mundo, lo sabemos bien, corrige todas las transgresiones humanas. Y la muerte no es un castigo o un trance doloroso sino una transición, un cambio de estado en el transcurso de una larga vida. Nos unimos de este modo a una célebre definición de Lucano en su *Farsalia*.

Otra concordancia decisiva de la concepción y la localización celtas del Otro Mundo es el del origen nórdico de los druidas y de su doctrina. Los dioses de Irlanda evemerizados o Tuatha Dé Danann vienen de las islas del norte del mundo y los druidas de la Galia van a Britania a perfeccionar su instrucción. Es evidente que este origen insular no presenta pruebas históricas fundadas: es mítico. Pero, añadido a las pruebas de la crítica textual, la constatación, que no tiene nada de inesperada, de esta ausencia de historia nos obliga también a rechazar el origen histórico de las diversas «razas» que poblaron Irlanda entre el Diluvio y la llegada de los goidelos. Las cinco «ocupaciones» o «conquistas» de la isla son la contrapartida celta de la teoría hesiódica de las cuatro edades de la

Humanidad: edades de oro, plata, bronce y hierro. Igualmente quedan reducidas a la nada todas las hipótesis, laboriosamente preparadas, acerca de la anterioridad de un poblamiento británico de Irlanda en el periodo protohistórico: rehabilitamos las viejas fuentes irlandesas restituyéndoles la verdadera naturaleza de su información. Los druidas nos siguen enseñando así, muy indirectamente, pero con certeza, que la división entre goidelos y britanos es un arcaísmo lingüístico y nada más. Es resultado de la insularidad y no del aislamiento de Irlanda, retirada de todas las vías de comunicación europeas y no abre, como tal, ninguna vía seria a la teoría de la diferenciación étnica o cultural resultante de varias oleadas de pobladores. No es en todo caso el *Libro de las conquistas* el que nos desmentirá.

Otro hecho, puesto directamente en evidencia, es el origen celta de los druidas sobre el cual hemos insistido desde la introducción: nada, ninguna huella, ningún indicio, nos autoriza a pensar en la celtización, subsiguiente a la irrupción de los celtas en Europa occidental, de una clase o un cuerpo de sacerdotes o de magos neolíticos. La existencia y el origen de los druidas son inseparables de sus enseñanzas, teológicas y doctrinales, prácticas y mágicas. El «druidismo» y la Tradición celta son una sola y misma cosa, de naturaleza y esencia religiosas indoeuropeas.

Esta cualidad no es contestada por las prolongaciones hagiográficas del druidismo, las cuales están presentes por todos lados en la Edad Media irlandesa.

REPERTORIO DE LOS TÍTULOS DE RELATOS O DE MANUSCRITOS MEDIEVALES IRLANDESES Y GALESES

Este breve repertorio se limita a una cuarentena de títulos y a cuatro manuscritos citados en la obra. Comprende el o los títulos de cada elemento con sus eventuales variantes, una explicación sucinta, cuando ha lugar a ella, y las principales referencias de publicación y procedencia, sobre todo si no se han indicado expresamente mediante nota en el cuerpo de la obra o en los *Textos mitológicos irlandeses* (a los cuales remitimos sistemáticamente al lector que desee conocer los relatos completos).

En todos ellos indicamos:

— las *versiones*, en general dos (a veces tres) y en ocasiones únicas.

— la *fecha de transcripción* que por ello mismo es la del manuscrito.

— la *edición*, acompañada o no de una *traducción*.

No se ha utilizado ningún relato sin consultar previamente el texto original en una edición segura. Ahora bien, existen cerca de un millar de manuscritos irlandeses y varios cientos de relatos o textos susceptibles de ser citados. Más de cien de ellos serían incluso dignos de publicación inmediata. Por consiguiente, nuestro repertorio se limita a los títulos más importantes y a algunos manuscritos fundamentales cuya existencia el lector no puede ignorar sin perjuicio. Aparte de los mencionados aquí, los manuscritos más importantes son las series de *Rawlinson*, que se encuentran en la Bodleian Library de Oxford, y las de *Egerton*, de la British Library de Londres.

Aided Con Culaind («La muerte de Cuchulainn»): este relato se conoce a través de dos versiones. La primera, que es también la más antigua, lleva el título de *Brislech Mor Maige Murthemne* («La gran catástrofe de la llanura de Muirthemne»). Está incluida en el *Book of Leinster* y se ha traducido al francés: Christian-J. Guyonvarc'h, «La mort de Cuchulainn», *Ogam*, 1968, n.º 18, pp. 343-364. La segunda versión, más reciente y larga, en irlandés premoderno, se encuentra en el manuscrito XIV

de la Biblioteca Nacional de Escocia y data del siglo XVI. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «La mort de Cuchulainn», *Celticum*, 1962, n.º 7, 40 páginas.

AIDED LOEGAIRI BUADAIG («La muerte violenta de Loegaire el Victorioso»): breve relato de la muerte accidental de un héroe del Ulster defendiendo a un poeta culpable de adulterio a quien estaban ahogando delante de su residencia. Está incluido en un manuscrito del siglo XV, *Edimburgo* XL. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «La mort violente de Loegaire le victorieux», *Ogam*, 1959, n.º 11, p. 423.

AIDED OENFIR AIFE («La muerte violenta del hijo único de Aoife»): relato de la muerte del hijo que Cuchulainn tuvo de Aoife, reina guerrera a la que había vencido durante su estancia en Escocia. El héroe mató a su propio hijo en combate singular porque un interdicto le impedía tanto rehusar el combate como dar a conocer su nombre a ningún guerrero. El texto está incluido en el *Yellow Book of Lecan* y la lengua es irlandés antiguo (siglo IX o X). Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «La mort violente du fils unique d'Aife», *Ogam*, 1957, n.º 9, pp. 115-121.

AIRNE FINGEN («La velada de Fingen»): breve relato dialogado entre un rey y un hada que enumera y relata las maravillas que marcaron el nacimiento triunfal de Conn, futuro rey supremo de Irlanda y, sobre todo, rey ejemplar por su generosidad, su riqueza, su poder y la prosperidad que caracterizó su reinado. Fingen es el rey vencido y desposeído que se somete a duras penas a su suerte. Véase *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 189-202.

AISLINGE OENGUSSO («El sueño de Oengus»): relato que debe vincularse manifiestamente con el ciclo de Etain. Está incluido en el manuscrito *Egerton 1782* en versión única. Véanse Christian-J. Guyonvarc'h, «Le Rêve d'Oengus», *Ogam*, 1966, n.º 18, pp. 117-121, y *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 233-239 [ed. esp. de C. Leal y Soria, «*Aisling Oengus*. La visión de sueños de Oengus (traducido del gaélico medieval)», *Gallaecia* 17, 1998, pp. 389-397].

ALTROM TIGE DA MEDAR («El alimento de la casa de los dos vasos»): la versión más cristianizada del ciclo de Etain, la cual adapta el conflicto de soberanía que se produjo con ocasión de la conversión de Irlanda, personificada en la figura de Eithne (otra forma del nombre de Etain). Véanse Christian-J. Guyonvarc'h, «La Nourriture de la Maison des Deux Gobelets», *Celticum*, 1966, n.º 18, pp. 315-343, y *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 257-266.

ANCIENT LAWS OF IRELAND o **HIBERNIAE LEGES ET INSTITUTIONES ANTIQUAE** («Antiguas leyes de Irlanda»): recopilación general, en cinco volúmenes (más el del glosario) de los textos y tratados jurídicos irlandeses, publicado en Dublín y Londres entre 1865 y 1901 por varios eruditos según las transcripciones realizadas por John O'Donovan y Eugene O'Curry. El glosario es obra de Robert Atkinson. Las lecturas son a veces defectuosas, por lo que en lo sucesivo deberán cotejarse en los seis volúmenes del *Corpus Juris Hibernici* de D. A. Binchy.

AURAICEPT NA NÉCES («El rudimento del poeta»): vasta compilación que engloba toda la ciencia atribuida a los *filid*, incluida la escritura ogámica. Se conocen dos versiones: la corta está incluida en cuatro manuscritos, el principal de los cuales es el *Book of Ballymote*; la otra, la versión larga, está incluida en cinco manuscritos, en primer lugar el *Yellow Book of Lecan*. La edición completa, acompañada de una traducción al inglés, puede encontrarse en George Calder, *Auraicept na n-Éces*, The Scholar's Primer, Edimburgo, 1917, 374 páginas.

BOOK OF LEINSTER («Libro de Leinster»), denominado hasta 1847 *Book of Glendalough*: el nombre irlandés no se corresponde con ninguno de éstos: *Lebar na Nuachongbala* («Libro de la nueva fundación»). El manuscrito está en la biblioteca del Trinity College en Dublín, H.2.18, número 1339 del catálogo. Data del siglo XII. Es de lejos el más importante de todos los manuscritos irlandeses medievales. La edición filológica comprende, a fecha de enero de 1986, seis volúmenes hasta el folio 374 inclusive, de los 410 (205 pliegos) del manusctrito entero: R. I. Best Osborn Bergin, M. A. O'Brien, *The Book of Leinster formerly Lebar na Nuachongbala* I, Dublín, 1954, XXVI y pp. 1-260; II, 1956, X y pp. 261-470; III, 1957, XVII y pp. 471-760; IV, 1965, XVII y pp. 761-1117; V, 1967, pp. 1119-1325; ed. Anne O'Sullivan, VI, 1983, XVI y pp. 1327-1708.

CATH MAIGHE TUIREADH («La batalla de Mag Tured»): literalmente «batalla de la llanura de los pilares», ya sea por alusión a monumentos megalíticos, ya sea, lo que es más probable, por una metáfora que evoca los «pilares» del combate que son los guerreros. Mag Tured es un topónimo cuya grafía anglizada *Moytura* reproduce aproximadamente la pronunciación. De este relato mitológico fundamental, que narra la lucha de los Tuatha Dé Danann contra los fomores, existen dos versiones, la «primera» y la «segunda» batallas, y dos redacciones de la segunda versión. Los tres textos han sido traducidos integralmente en *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 25-104.

COIR ANMANN («La conveniencia de los nombres»): colección de etimologías irlandesas medievales que explican, la más de las veces por analogía, los nombres de alrededor de trescientos personajes míticos o pseudohistóricos (la obra completa comprende 298 reseñas). Existe una versión larga y otra corta. La versión larga está contenida en el manuscrito H.3.18 del Trinity College en Dublín. La versión corta se conoce por tres manuscritos: *Book of Ballymote*, *Book of Lecan* y *Edinburgh Kilbride III*. Contiene once entradas que no figuran en la versión larga. El *Coir Anmann* fue editado y traducido al inglés por Whitley Stokes en *Irische Texte III*, pp. 285-432.

COMPERT CONCHOBAIR («La concepción de Conchobar»): este relato narra cómo el rey Conchobar nació de la unión tormentosa de la reina Ness y el druida Cathbad. Está incluido en varios manuscritos, entre los que destaca el D.4.2 de la Royal Irish Academy. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «La Conception de Con-

chobar», *Ogam*, 1960, n.º 12, pp. 235-240. Una segunda versión, muy corta (unas cuantas líneas), lleva el mismo título: véase Christian-J. Guyonvarc'h, «La naissance de Conchobar», *Ogam*, 1959, n.º 11, pp. 335-336. Una tercera, en cambio, lleva un título diferente: *Scéla Conchobuir* («Los relatos de Conchobar»); véase también Christian-J. Guyonvarc'h, «La naissance de Conchobar», *Ogam*, n.º 11, pp. 50-65.

Compert Con Culaind («La concepción de Cuchulainn»): este relato comprende dos versiones, una en los manuscritos *Lebor na hUidre* y *Egerton 1782*, y la otra sólo en el manuscrito *Egerton 1782*. La segunda versión lleva el subtítulo de *Feis Tighe Becfholtaig* («El festín de la casa de la pequeña riqueza»). Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «La conception de Cuchulainn», *Ogam*, 1965, n.º 17, pp. 363-380.

Compert in da muccido («La concepción de los dos porqueros»): este relato explica las distintas metamorfosis animales experimentadas por los dos porqueros reales del norte y del sur de Irlanda en castigo por sus desavenencias. Este curioso texto está incluido en los manuscritos *Egerton 1782* y *Book of Leinster*, folios 246a-247a, V, pp. 1121-1124, líneas 32930-33042. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «La conception des deux porchers», *Ogam*, 1960, n.º 12, pp. 73-90. Cfr. Ulrike Roider, «Wie die beidenSchweinehirten den Kreislauf der Existenzen durchwanderten. De chophur in da muccida. Eine altirische Sage, herausgegeben nach den Handschriften im Buch von Leinster und British Museum Egerton 1782, übersetzt und mit Kommentar versehen», *Innsbrucker Beiträge zur Kulturwissenschaft*, 1979, n.º 28, 165 páginas (la interpretación exige ciertas reservas).

Crith Gablach (literalmente «La rama ahorquillada»): nombre de un tratado de derecho irlandés. Fue editado, sin traducción, por D. A. Binchy en los *Mediaeval and Modern Irish Series*, Dublín, 1941, n.º 11, 109 páginas.

Diálogo de Fintan y del Halcón d'Aichill: largo poema arcaico que aporta algunos detalles sobre la metempsicosis reservada a Fintan como hombre y druida primordial destinado a transmitir todo el saber de la historia de Irlanda, desde los orígenes a la llegada de san Patricio. Véase *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 169-174. El equivalente galés de este diálogo es, totalmente rehecho y simplificado, el cuento transcrito tardíamente en *Anciens du Monde* (véase *ibid.*, pp. 166-167).

Dindshenchas («antigüedades» o «historias de las fortalezas»): *Dind* significaba en principio «punta, cumbre» y el significado pasó luego a «ciudadela, fortaleza». El *Dindshenchas* es una especie de reseña topográfica, histórica y biográfica, etimológica si es preciso (y frecuentemente lo es), que explica el pasado de un lugar y de los personajes, míticos evidentemente, cuya existencia o muerte está ligada a ese sitio. Existen dos series:

— el *Dindshenchas de Rennes* o *Dindshenchas en prosa* y

— el *Dindshenchas en verso*, mucho más largo.

El *Dindshenchas en prosa* fue publicado, basándose en el manuscrito de la Bibliothèque Universitaire de Rennes, por Whitley Stokes en la *Revue Celtique*, n.º 15, pp. 272-336 y 418-484, y n.º 16, 31-83, 135-167 y 269-312. El *Dindshenchas en verso* fue publicado por Edward Gwynn basándose en trece manuscritos, entre los que destacan *Book of Leinster*, *Book of Ballymote*, *Yellow Book of Lecan*, en *Todd Lectures Series* VIII-XII:

I, Dublín 1903, 82 páginas,
II, Dublín 1906, 108 páginas,
III, Dublín 1913, 562 páginas,
IV, Dublín 1924, 474 páginas,
V, Dublín 1935, 314 páginas.

Fled Bricrend («El festín de Bricriu»): descripción de un festín organizado por Bricriu para suscitar disputas entre los guerreros del Ulster. Pero las aventuras a las que da lugar redundan todas en provecho de Cuchulainn, quien impone su valor y su primacía guerreras. Se conoce de este texto una versión contenida en cinco manuscritos, de los cuales los principales son *Lebor na hUidre* y *Egerton 1782*. Fue editado en traducción inglesa (muy floja) por George Henderson, «The Feast of Bricriu», Irish Texts Society, Dublín, 1899, n.º 2, 217 páginas.

Foras Feasa ar Éirinn (título traducido habitualmente como *History of Ireland* o «Historia de Irlanda»): obra didáctica escrita por Goeffrey Keating en la primera mitad del siglo XVII basándose en diferentes fuentes, algunas de las cuales se han perdido. El título significa en realidad «La base del saber de Irlanda». Más que de una historia, se trata de una suma de todo lo que se refiere al pasado del país, tanto histórico como legendario. La obra fue editada en traducción inglesa en la serie Irish Texts Society entre 1903 y 1914 en cuatro volúmenes por David Comyn y Patrick S. Dinneen. Son los tomos IV (1902), VIII (1908), IX (1908) y XV (1914).

Forbuis Droma Damhghaire («El asedio de Druim Damhghaire»): este relato narra la guerra emprendida por el rey Cormac contra la provincia de Munster para forzarla a pagar tributos. Pero, a pesar de algunos éxitos iniciales, esta guerra acaba con una derrota porque los habitantes de Munster reciben la ayuda del gran druida Mog Ruith («Servidor de la Rueda»), cuya magia es más poderosa que la de los druidas del rey de Irlanda. El texto fue publicado por M. L. Sjoestedt, *Revue Celtique*, 1926, n.º 43, pp. 1-123, y n.º 44, 1927, pp. 157-186 según el *Book of Lismore*.

Hanes Taliesin («La historia de Taliesin»): este relato galés cuenta las circunstancias del extraño nacimiento del legendario bardo galés Taliesin. El enano Gwion Bach, tras haber ingerido indebidamente la pócima de la maga Ceridwenn cuando vigilaba su ebullición, ésta lo persigue mientras él se metamorfosea en distintas formas animales. Al final se convierte en un grano de trigo, que Ceridwenn, quien se ha transformado en una gallina negra, se traga. Al cabo de nueve meses da a luz a un niño dotado desde el primer momento de la palabra y del don de la pro-

fecía. Arrojado al mar en un saco, es recogido por el hijo de un rey. Véase *Textes Mythologiques Irlandais* I/1, pp. 151-152.

Immacallam in da thuarad («El diálogo de los dos sabios»): disputa académica entre dos *filid* que pretenden al cargo de doctor supremo del Ulster. El diálogo, versificado, está redactado en un estilo repleto de sobreentendidos y de alusiones oscuras o metafóricas, con un vocabulario raro y rebuscado. Los principales manuscritos que contienen este texto son: *Book of Leinster*, *Yellow Book of Lecan* y *Rawlinson B 502*. Fue editado en traducción inglesa por Whitley Stokes, «The Colloquy of the two Sages», *Revue Celtique*, 1905, n.º 26, pp. 4-64.

Immram Brain maic Febail ocus a echtra andso sis («La navegación de Bran, hijo de Febal, y sus aventuras ahí abajo»): relato de un traslado al otro mundo y de un regreso imposible, con una cristianización parcial. El texto está incluido en varios manuscritos de los cuales el más importante es *Rawlinson B 512*. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «La navigation de Bran, fils de Febal», *Ogam*, 1957, n.º 9, pp. 304-309. Cfr. Seamus Mac Mathuna, «Immram Brain», *Bran's Journey to the Land of the Women*, Tübingen, 1985, 510 páginas.

Kat Godeu («El combate de los arbustos»): poema galés atribuido a Taliesin (aunque es mucho más tardío), quien, mediante alusiones a los múltiples estados del ser, cuenta una guerra vegetal mezclada con un episodio de la segunda versión de *La muerte de Cuchulainn*. El poema se encuentra en el manuscrito llamado *Book of Taliesin*; véase *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 149-151.

Lebor Baile-Mota («Libro de Ballymote», en inglés *Book of Ballymote*): registrado con el número 23 P 12 en la biblioteca de la Royal Irish Academy y datado a finales del siglo XIV. El manuscrito sólo es accesible a través de la edición facsímil de Robert Atkinson publicada en 1887 por la Royal Irish Academy.

Lebor Gabala Érenn («Libro de las conquistas de Irlanda», en inglés *The Book of the Taking of Ireland*) [ed. esp. de R. Sainero Sánchez: *Leabhar Ghabhála (Libro de las Invasiones)*, Akal, Madrid, 1988)]: vasta compilación medieval que relata la historia legendaria y los anales pseudohistóricos de Irlanda, desde el diluvio hasta el final de la monarquía suprema de Tara, adaptando todo ello a la Vulgata y a las cronologías bíblicas. Los redactores se sirven de los cinco poblamientos míticos que corresponden a la teoría hesiódica de las cuatro edades de la humanidad. Véase *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 3-23, y I/2, pp. 1-25. La edición completa fue realizada por R. A. S. Macalister, «Lebor Gabala Érenn, The Book of the Taking of Ireland» en la serie Irish Texts Society: I, XXXIV, 1938; II, XXXV, 1939; III, XXXIX, 1940; IV, XLI, 1941; Véase, XLV, 1956.

Lebor na hUidre («Libro de la vaca parda», en inglés *Book of the Dun Cow*): por alusión a una célebre vaca parda de san Ciarán de Clonmacnoise. El manuscrito es propiedad de la Royal Irish Academy desde 1844 después de haber formado parte

de una colección privada. Data de principios del siglo XII y en su estado actual, muy incompleto, comprende sesenta y siete folios. La edición filológica fue realizada por R. I. Best y O. J. Bergin, Dublín, 1929, XLIV y 341 páginas.

MABINOGION: grupo de textos galeses medievales cuyos títulos son los siguientes:

Mabinogi de Pwyll, príncipe de Dyvet.
Mabinogi de Branwen, hija de Llyr.
Mabinogi de Manawyddan, hijo de Llyr.
Mabinogi de Math, hijo de Mathonwy.

Contienen numerosas reminiscencias mitológicas o míticas de las que se encuentran correspondencias en Irlanda, pero ninguno de estos relatos permite un estudio coherente de una mitología británica. A ellos se añaden algunos cuentos artúricos:

Lludd y Llevelys,
Kulhwch y Olwen,
El sueño de Rhonabwy,
Peredur ab Evrawc,
Gereint y Enid.

La única traducción francesa válida es la de Joseph Loth, *Les Mabinogion*, París, 1913, dos volúmenes, realizada según los manuscritos *Libro rojo de Hergest* y *Libro blanco de Rhydderch*. No hay nada más reciente, pero se han publicado algunos trabajos en el País de Gales y en Irlanda, entre los que destacan (sólo sobre los *Mabinogion*):

- Trad. esp.: *Mabinogion*, ed. Victoria Cirlot, Madrid, Siruela, 1988.
- Ifor Williams, *Pedeir Keinc y Mabinogi allan o lyfr Gwyn Rhydderch*, Cardiff, 1930 (reeditado en 1935, 1951 y 1964), University of Wales Press, 336 páginas (totalmente en galés);
- W. J. Gruffydd, *Math Vab Mathonwy, an inquiry into the origins and development of the fourth branch of the Mabinogi with the text and a translation*, Cardiff, 1928, 392 páginas (interpretaciones a menudo discutibles);
- *Pwyll Pendeuic Dyuet*, ed. R. L. Thomson, Mediaeval and Modern Welsh Series 1, Dublín, 1957, XXXIV y 72 páginas;
- *Branwen verch Lyr*, ed. Derick S. Thomson, Mediaeval and Modern Welsh Series 2, Dublín, 1961, LII y 78 páginas;
- *Cyfranc Lludd a Llefelys*, ed. Brynley F. Roberts, Mediaeval and Modern Welsh Series 7, Dublín, 1975, XLIII y 38 páginas.

(Estas tres últimas obras incluyen una introducción y un glosario, pero no tienen traducción).

MACGNIMRADA CONCULAIND («Las hazañas de infancia de Cuchulainn»): título de un pasaje de la *Tain Bo Cualnge* donde resplandecen, en múltiples hazañas, la gloria y la desmesura guerreras, precozmente heroicas, del niño Sétanta antes de llamarse Cuchulainn. El pasaje ha sido traducido al francés: Christian-J. Guyon-

varc'h, «Les exploits d'enfance de Cuchulainn», *Ogam*, 1959, n.º 11, pp. 206-215 y 325-335 (según el *Book of Leinster*).

Mesca Ulad («La embriaguez de los ultonianos»): relato de una loca calavera da de los ultonianos hasta Tara al final de un festín y una noche de borrachera durante una fiesta de *Samain*. El texto se compone de dos fragmentos de versiones diferentes e incompletas contenidas respectivamente en dos manuscritos: el más largo es el de *Book of Leinster* y el más corto (el final) es el de *Lebor na hUidre*. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «L'ivresse des Ulates», *Celticum*, 1961, n.º 2, 38 páginas.

Oidhe Chloinne Tuireann [«La muerte trágica (o el asesinato) de los niños de Tuireann»]: relato de las aventuras de los tres hijos de Tuireann, los tres dioses de Dana, Brian, Iuchar y Iucharba (dobletes del primero). Después del asesinato de Cian, su padre, Lug les impone, a modo de compensación, una larga busca de objetos maravillosos. La culminan con éxito, pero mueren de agotamiento. El texto se conoce por una única redacción incluida en los manuscritos tardíos. Una versión latina, muy breve, sólo aporta detalles secundarios. Véase *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 105-143.

Sanas Cormaic («Glosario de Cormac»): obra escrita en el siglo X por el obispo Cormac de Cashel. Contiene un gran número de definiciones, mitológicas frecuentemente, y de etimologías analógicas, además de palabras raras y arcaicas. Existen dos redacciones principales: el manuscrito de la Royal Irish Academy (Codex A), que no es otro que el *Book of Leinster*, editado por Whitley Stokes, *Three Irish Glossaries*, Londres, 1862, pp. 1-46; el *Yellow Book of Lecan*, editado por Kuno Meyer, en *Anecdota from Irish Manuscripts* IV, 1912, pp. I-XIX y 1-128.

Scél Tuain maic Cairill do Fhinnén Maighe Bile inso sis («La historia de Tuan, hijo de Cairell, contada a Finnén de Mag Bile»): existen dos redacciones (que apenas divergen) de la única versión de este relato muy antiguo, el cual describe el único caso evidente (con el de Fintan) de metempsicosis en la leyenda céltica. Véase *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 145-156.

Seirglige ConCulaind inso sis 7 oenet Emire («La enfermedad de Cuchulainn y los únicos celos de Emer»): el relato narra el breve adulterio de Cuchulainn y de Fand, mujer de Manannan, en el Otro Mundo, y los celos de la esposa legítima, Emer. No existe más que una versión única de la cual el mejor manuscrito es el *Lebor na hUidre*. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «La enfermedad de Cuchulainn», *Ogam*, 1958, n.º 10, pp. 285-310.

Senchus Mor («Gran Antigüedad»): recopilación de derecho irlandés publicado en las *Ancient Laws of Ireland* I, pp. I-LI y 1-335; II, pp. V-IX, pp. 1-409; y III, pp. XLI-LXXVI y 1-80.

Suidigud Tellach Temra («La fundación del dominio de Tara»): este relato glorifica y justifica, por intermedio de Fintan, hombre y druida primordial,

la primacía «central» y la preeminencia de la monarquía suprema de Tara. Véase *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 157-187.

Tain Bo Cualnge («El robo del ganado de Cooley»): es el relato más largo y el más importante del ciclo del Ulster, aquel del que dependen todos los demás. Cuenta los esfuerzos de la reina Medb para apropiarse del toro divino de Cualnge (en grafía anglizada Cooley) y la defensa victoriosa de la frontera del Ulster por el joven héroe Cuchulainn. Existen dos versiones cuyas redacciones principales se encuentran respectivamente en el *Book of Leinster* y en el *Lebor na hUidre*. La versión del *Book of Leinster* fue editada en una excelente traducción al alemán de Ernst Windisch, *Irische Texte* V, Leipzig, 1905, 1118 páginas, y en traducción inglesa de Cecile O'Rahilly, *Tain Bo Cualnge from the Book of Leinster*, Dublín, 1967, 356 páginas. La del *Lebor na hUidre* fue editada, sin traducción, por J. Strachan y J. G. O'Keefe, Dublín, 1912, siendo completada la laguna por el texto del *Yellow Book of Lecan*. La traducción francesa de la segunda versión fue publicada por Christian-J. Guyonvarc'h, «La Razzia des Vaches de Cooley», *Ogam*, 1963, n.º 15, pp. 139-160, 265-288 y 393-412, y n.º 16, 1964, pp. 225-230 y 463-470. También en Ch.-J. Guyonvarc'h, *La Razzia des Vaches de Cooley*, Gallimard, París, 1994 [trad. al gallego de Manuel Alberro, *Táin Bó Cuailnge (A Razzia de Gando de Cuailnge)*, Toxosoutos, Noia, 2005]. Las indicaciones relativas a los demás manuscritos y redacciones se ofrecen en la introducción a esta traducción. A ellas añadimos ahora las siguientes referencias: Cecile O'Rahilly, «Tain Bo Cualnge», Recension I, Dublín, 1976, 312 páginas (basada en *Lebor na hUidre*, *Yellow Book of Lecan*, *Egerton 1782* del siglo XVI y *O'Curry MS 1*, igualmente del siglo XVI); del mismo autor *The Stowe Versión of Tain Bo Cualnge*, Dublín, 1961, 282 páginas.

Tochmarc Emire («El cortejo de Emer»): relato de las aventuras de iniciación guerrera y del noviazgo de Cuchulainn y Emer. Existen dos versiones que llevan el mismo título, una relativamente corta y antigua, y otra mucho más larga y reciente de la que se conocen ocho transcripciones. La primera (Versión A) ha sido traducida al francés: Christian-J. Guyonvarc'h, «La courtise d'Emer», *Ogam*, n.º 11, pp. 413-423. La segunda todavía está sólo accesible a través de la edición normalizada (sin traducción) de A. G. Van Hamel, Mediaeval and Modern Irish Series 3, pp. 16-18.

Tochmarc Etaine («El cortejo de Etain»): así se denomina un grupo de textos del *Yellow Book of Lecan* que consisten en tres versiones principales de un relato que cuenta las aventuras de los dioses de Irlanda a partir de un personaje central, Etain o Eithne, personificación y alegoría de la soberanía. Una cuarta versión, en *Egerton 1782*, retoma la primera y la quinta, en el *Book of Fermoy*, que lleva un título diferente, *Altrom Tige Da Medar* («Alimento de la casa de los dos vasos»). Ésta es la versión más cristianizada, pues acaba con la conversión de Eithne al cristianismo y

una lucha mágica entre san Patricio, que sale vencedor, y el dios Oengus, jefe de los Tuatha Dé Danann. Véase *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 241-281.

Tochmarc Ferbe («El cortejo de Ferb»): es uno de los *remscéla* («relatos preliminares») de *Tain Bo Cualnge*. Cuenta, con numerosas peripecias, una incursión de los ultonianos y de su rey Conchobar en Connaught. La versión principal se incluye en el *Book of Leinster*; una segunda, más corta, está en el manuscrito *Egerton 1782*. Véase la edición, acompañada de una traducción al alemán, de Ernst Windisch, Irische Texte III/2, Leipzig, 1897, pp. 445-595.

Yellow Book of Lecan («Libro amarillo de Lecan»): manuscrito del siglo XIV, numerado H.2.16 en la biblioteca del Trinity College en Dublín; se compone de varios manuscritos antiguos y debe su nombre a uno de ellos. Robert Atkinson publicó en 1896 para la Royal Irish Academy un facsímil cuya calidad deja mucho que desear. No debe confundirse con el *Book of Lecan*, otro volumen de principios del siglo XV.

El glosario que sigue está concebido como una explicación susceptible de ayudar a la lectura de la obra y no como una justificación o un repertorio de pruebas. Por lo tanto, contiene muy pocas referencias, aquellas que nos han parecido indispensables. Pero sí compendia la lista de los principales nombres o palabras irlandesas citadas, omitiendo, no obstante, los innumerables personajes o lugares secundarios que carecen de interés para la comprensión del conjunto. Además se han compilado todos los nombres de hombres o lugares galos.

Añadimos a este sucinto glosario cierto número de palabras castellanas y latinas cuyo sentido, desde el punto de vista de los estudios célticos, científicos y tradicionales, requiere un breve comentario.

Cada entrada está encabezada por:

— Palabras o nombres celtas insulares, irlandeses o galeses (cuando no hay ninguna indicación de nacionalidad, se trata de irlandés), en letras minúsculas y negrita.
— Palabras o nombres galos en mayúsculas y negrita (véase ahora Xavier Delamarre, *Dictionnaire de la langue gauloise*, Errance, París, 2003, 2ª ed.).
— Palabras o nombres castellanos y latinos en minúsculas y cursiva.

A

Abhcan, hijo de Bicelmos: nombre del arpista de los Tuatha Dé Danann según *Cath Maighe Tuireadh* («La batalla de Mag Tured»). *Abhcan* es un diminutivo *abacc* y significa «enanito». *Bicel(l)* está atestiguado como nombre propio no compuesto, pero *Bicelmos* no está en modo alguno atestiguado ni resulta explicable, excepto por *Bec-Fhelmas* «pequeño encantamiento, brujería».

Achad Abla: topónimo mítico que designa el lugar donde se encuentra la Fuente de la Salud de los Tuatha Dé Danann según *Cath Maighe Tuireadh*. Debía de estar al noroeste de Moytura, sin más precisiones. Al parecer su significado es «campo de las manzanas».

adivinación: no hay ningún nombre celta que se aplique con propiedad a la adivinación, aparte de derivados abstractos sacados de cada una de las especializaciones con competencia para practicarla: *filidecht, druidecht, faitsine*. Pero cada una de estas palabras significa también «poesía, druidismo o magia, predicción». La adivinación está profundamente ligada al sacrificio, que es, bajo alguna de sus formas, una serie de técnicas adivinatorias.

adivino: entre las competencias de los *vates* galos y los *faith* irlandeses se cuentan todas las aplicaciones prácticas de la religión en sus aspectos adivinatorio y mágico, a las que la palabra castellana apenas rinde justicia. Véanse los anexos.

Adnae mac Uthidir («Adnae, hijo de Uthider», de las tribus de Connaught): nombre de un *file* supremo del Ulster. Los irlandeses lo han explicado a través de **ad-sena* y lo han traducido como «viejo»

(latín: *senex*). La etimología exacta no se puede determinar, igual que tampoco se puede explicar fácilmente el nombre de Uthider. Adnae tuvo un hijo llamado Nede, que es uno de los antagonistas presentes, candidatos a la dignidad de jefe de los doctores del Ulster, en el *Immacallam in Da Thuaraid* («El diálogo de los Dos Sabios»). También es sin duda el mismo personaje que tuvo un fin trágico por haber usurpado la dignidad monárquica a Caier, rey de Connaught.

adrad «(piedra de) adoración»: en la expresión *lia adrada*, que nunca ha tenido un significado distinto del jurídico, pues procede del latín *adoratio*, carente de cualquier matiz religioso.

Aed: antropónimo frecuente en Irlanda entre los reyes y los guerreros. El nombre está etimológicamente emparentado con el de los *Aedui* galos (heduos) y significa «fuego». En textos recientes, aparece ortográficamente a veces como *Aodh*. En esta obra aparece bajo tres formas: Aed Ruda («Aed el Rojo»), uno de los tres reyes que se turnan en el gobierno del Ulster en la leyenda de Macha la guerrera; Aed mac Ainine, poeta sorprendido en flagrante delito de adulterio con la reina del Ulster y que el rey Conchobar condena en vano a ser ahogado (el poeta hechiza las aguas y, al final, es salvado por Loegaire, quien en cambio pierde la vida en el acto); Aed mac Ammere, rey que, en la historia de san Columbano, expulsa de Irlanda a los *filid*, cuyo número había crecido demasiado.

aedituus (en latín, «guardián del templo»): no tiene un equivalente celta conocido: el empleo que Ausonio hace del término para designar a un druida es el de una variante léxica latina y no el de una traducción de una palabra celta específica.

aes dana: véanse «personas de arte» y «hombres de arte».

Agnoman: según el *Libro de las conquistas* es el padre de Nemed («sagrado»), jefe de la segunda raza mítica que ocupó Irlanda tras Partolón y antes de los Fir Bolg. Se dice que es originariamente un «Griego de Escitia». El nombre no se ha aclarado.

agua: elemento fundamental de la creación y al cual vuelve o en el cual se transforma todo ser vivo condenado o forzado a volver a la primordialidad. El agua es el elemento que sirve para el sacrificio por inmersión, que es, junto con el ahorcamiento, un sacrificio sacerdotal no sangrante.

ahorcados: son muy poco numerosos en los relatos celtas y ni siquiera es posible asociarlos con un ritual organizado. Los únicos que conocemos son los de *Echtra Nerai* («Las aventuras de Nera»), dos prisioneros de guerra ahorcados por orden de Ailill y Medb por una razón que ignoramos. El mismo nombre del ahorcamiento, *crocad*, es un préstamo latino.

Ai, hijo de Ollam: poeta de los Tuatha Dé Danann según las *Dindshenchas* (en verso y en prosa). Participa en la protección de las cosechas contra los hijos de Carman (que son fomores).

aicnid (en la expresión *recht aicnid*, «ley natural»): término de derecho que, en las compilaciones jurídicas, designa el estado de la legislación irlandesa anterior al cristianismo, por oposición a la *recht litre* («ley de la letra») procedente del Evangelio. Ambas leyes se asimilan por ello al Antiguo y al Nuevo Testamento.

Aidlinn o **Ailinn, hija de Lugaid**: heroína del relato titulado *Scél Baili Binnberlaig* («La historia de Baile, el de Suave Lenguaje»). Muere de desesperación al

conocer la muerte de su prometido Baile Binnberlach. Sin embargo, su muerte no se incluye en el relato como ilustración o prueba de sus sentimientos, sino como ejemplo del uso que hacían los druidas de la madera de tejo (sobre las dos tumbas crecieron un tejo y un manzano de los que se hicieron dos placas que se juntaron y que no se pudieron separar cuando se las puso una en presencia de la otra).

Ailbe: hija del rey Cormac, quien a su vez era hijo de Art y nieto de Conn. Ailbe gozó de una gran reputación como juez. Su nombre significa «espino blanco» y está sacado muy probablemente del latín *alba (spina)*.

Ailill: nombre de varios soberanos, míticos o pseudohistóricos, el principal de los cuales es Ailill, rey de Connaught y esposo de la reina Medb. Como ésta, aparece frecuentemente en los textos mitológicos y épicos. El presunto significado del nombre es «fantasma». Otro Ailill (Anguba) es hermano del rey mítico Eochaid en el relato *El Cortejo de Etain*. Este nombre también lo llevan varios personajes de los anales, entre ellos un tal Ailill el de la Boca de Miel, hijo de Carbadh, así llamado debido a la categoría de su ciencia y la suavidad de su voz.

Airmed (literalmente «medida»): nombre de la hija del dios-médico Diancecht. Es ella quien, según el relato de *La batalla de Mag Tured*, recolecta las plantas que habrán de ser arrojadas en la Fuente de la Salud. Sólo interviene allí.

Aithirne Ailgesach («el Exigente»): druida del Ulster así apodado porque tenía la costumbre de presentar a sus víctimas, amenazándolas con una sátira, exigencias exorbitantes. El relato *El cortejo de Luaine* cuenta su muerte violenta, golpeado por los ultonianos, debido a su pretensión y a la de sus dos hijos (**Cuingedach**, «Envidioso», y **Apartach**, de *abachtach*, «Sarcástico»), de obtener los favores de Luaine, prometida del rey Conchobar. Desempeña un papel importante en varios relatos, como el *Talland Etair* o «Asedio de Howth».

ajedrez (céltico): traducción del irlandés *fidchell* y el galés *gwyddbwyll* (recogido en el neologismo bretón *gwezboell*), literalmente «inteligencia de la madera». Estos términos designan un juego que comporta peones y un tablero cuadrado con casillas negras y blancas. También está el *brandubh* (¿«cuervo negro»?). Pero no sabemos nada más, pues los textos, que hacen frecuentes menciones a él, no aportan ninguna indicación sobre las reglas del juego, aparte de que era indispensable una apuesta. Por definición y por excelencia, el ajedrez céltico es real y divino. Puede servir de prueba, y su apuesta, como en la tercera versión del ciclo de Etain, es a veces la Soberanía en la persona de la reina de Irlanda.

alabanza: función esencial del bardo (o del *file*) en la corte de los reyes de todos los países celtas. La alabanza es la contrapartida normal de la reprobación (que es mucho más rara), pero en Irlanda pasó del bardo al *file* a causa del empleo de la escritura.

Alba: nombre gaélico de Escocia en su condición de país distinto de las regiones con poblamiento britano (galés) o germánico (anglosajón). Pero a menudo sucede que este nombre designa la Gran Bretaña por oposición a Irlanda (*Ériu*) y no puede separarse de la forma antigua *Albio* (Albión), el otro nombre mediante el cual los antiguos se referían a Britania.

ALESIA (actualmente Alise-Sainte-Reine, Côte-d'Or): fortaleza de los man-

dubios en la que Vercingétorix, asediado por César, tuvo que capitular a pesar de la intervención de un ejército de auxilio. Este evento marca el final de la guerra de las Galias, en el año 52 a.C. Dottin, en *La langue gauloise*, p. 225, explica el topónimo relacionándolo con **alisa-*, **aliso-* «aliso». También se puede pensar en el irlandés *ail* («peñón»).

Allod Echae: topónimo mítico en *Cath Maighe Tuireadh*, allí donde Morrigan se lava cuando se encuentra con el Dagda. El sentido es incierto: quizá signifique «gloria de Eochu».

almas: la inmortalidad del alma es uno de los fundamentos doctrinales de las creencias celtas. Esto no implica, sin embargo, necesariamente ni la metempsicosis ni la reencarnación. Sólo tenemos dos ejemplos de la primera (Tuan mac Cairill y Fintan) y no existe ninguno de la segunda. Véanse «inmortalidad», «metempsicosis» y «reencarnación».

Almu, genitivo *Alman* o *Almain(e)* (en grafía anglizada *Allen*): nombre de dos colinas en Leinster, una a cinco millas al norte de Kildare y la otra a cinco millas al sudeste de esta ciudad. No se ha localizado este topónimo mítico.

alóbroges **(ALLOBROGAE)**: pueblo de la Galia Transalpina, al norte de Isère y al este del Ródano, entre este río, Saboya y el lago de Ginebra. El nombre procede de *allo-* «otro» y *brogi-* «país, tierra».

AMBIGATUS (Ambigato, «el que combate de los dos lados»): soberano mítico galo evocado por Tito Livio cuando relata las circunstancias del *ver sacrum* que fue la causa de la migración céltica a la Galia Cisalpina y de la fundación de Mediolanum (Milán). Quien condujo la migración fue Beloveso, sobrino del soberano, mientras que otra migración se dirigía hacia la selva Hercinia bajo la dirección de Segoveso, el segundo sobrino. El nombre de Ambigato tiene un equivalente irlandés en el antropónimo *Immchadh*, que presenta la misma formación y el mismo significado. Véase Françoise Le Roux, «Le Celticum d'Ambigatus et l'omphalos gaulois», *Celticum*, 1961, n.º 1, pp. 159-184.

AMBIORIX (Ambíorix): uno de los dos reyes de los eburones en la época de César (el otro era Catuvolco). Rechazó obstinadamente toda sumisión a César y fue el responsable del gran alzamiento del norte de la Galia. Consiguió escapar de los romanos antes de desaparecer de la escena militar y política gala.

***AMBOSTA** (ambuesta): palabra gala reconstituida a partir de los dialectos romances y que J. Loth relacionó con el nombre del encantamiento irlandés llamado *imbas forosnai*. Pero esta relación es errónea, pues la *-b-* de *imbas* pertenece a la preposición-prefijo *imb-* y no a la palabra irlandesa *bas* («palma de la mano»). Véase Françoise Le Roux, «La divination chez les Celtes», *op. cit.*, I, pp. 238-240.

Ambrosius: nombre latino del príncipe britano Emreis Gwledig (*Embreis Guletic* en galés antiguo) que profetiza a Vortigern el combate simbólico del dragón blanco (sajón) y del dragón rojo (britano), con victoria final para los britanos, en la *Historia Britonum* de Nennio. No se trata en este texto de Merlinus Ambrosius sino de un soberano, personaje histórico real, Ambrosius Aurelianus, nacido en una familia britana de la época romana y que ha pasado a la leyenda.

Amorgen Glungel («el de la Rodilla Blanca»): primer *file* y juez mítico de los goidelos a su llegada a Irlanda, según el

Libro de las conquistas. Es hijo adoptivo de Cai Cainbrethach («el del Buen Juicio»). Amorgen significa literalmente «nacimiento del canto o del lamento». Otro Amorgen, en el ciclo del Ulster, es el poeta del rey Conchobar; tiene por esposa a Findchoem («Blanca-Suave»), hija del druida Cathbad y madre del héroe Conall Cernach, hermano de leche de Cuchulainn. Véase «Cai Cainbrethach».

Ana o **Anu**: Véase «Dana».

anair: nombre de un metro poético particular del *file* con rango de *cli*, el tercero en dignidad tras el *ollam* y el *anrudh*. Los irlandeses medievales aprehendían esta palabra por analogía con *an-aer* («no sátira»), pero es probable que su origen exacto esté relacionado ya sea con *anae*, «riqueza (procurada por la poesía)», ya con un equivalente del galés *anaw* («inspiración» poética). Un homónimo es el adverbio *anair*, «del este» (con la idea de movimiento), que aparece en los compuestos *anairdes* («del sudeste») y *anairtuaid* («del nordeste»). Véase «orientación».

anamain: metro poético reservado al *ollam* o más alto dignatario de la categoría de los *filid*. La etimología vincula esta palabra al verbo *anaid*, «respirar», lo que obliga a entenderla como «inspiración (psíquica)». Había de dos tipos: *anamain mor* («gran inspiración») y *anamain becc* («pequeña inspiración»). Un tercer nombre, *anamain cain caithiriach* («bella inspiración...?...»), es sin duda otra denominación de la primera. El nombre de *anamain* aparece muy a menudo asociado a los de fórmulas mágicas. Véase «ollam».

ANDABATA («gladiador ciego»): el término se aplica a una especie de gladiador galo que combatía con los ojos tapados por un casco cuya visera no tenía ninguna abertura para la vista. La palabra está compuesta de un radical **anda-*, «ciego», que sólo se encuentra en sánscrito, y de un elemento con base verbal *–bata* («golpear, matar»). Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XVI. 58 Gaulois ANDABATA "gladiateur aveugle"», *Ogam*, 1963, n.º 15, pp. 107-116.

ANDARTA: teónimo galo en inscripciones galorromanas del Mediodía francés (Drôme). Significa «la gran osa» por un prefijo aumentativo *ande-* y un sustantivo *arta* («osa»). La forma popular o evolucionada *Andrasta* es un teónimo que designa la diosa de la guerra en la lengua de los britanos de la reina Boadicea en el siglo I de nuestra era, según Dión Casio en Xifilino LXII, n.º 6. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXIX, 134. La "pierre", l'"ours" et le "roi". Gaulois artos, irlandais art, gallois arth, breton arzh, le nom du roi Arthur», *Celticum*, 1967, n.º 16, pp. 234-235.

andee («no dios»): por oposición a *dee* («dios») en una definición del *Coir Anman* que convierte a los artesanos en dioses y a los agricultores en no dioses. Pero tal definición no es ni social ni funcional: la Irlanda antigua y medieval es un país de criadores de ganado y no de agricultores. Cuchulainn emplea también la expresión *dee 7 andee* en una fórmula de agradecimiento: sólo sirve para implorar la bendición de todos los seres, divinos o no, sin excepción alguna, sin idea de oposición entre dioses y demonios, entre clase dirigente o noble y clase baja o servil. Su finalidad es no dejar a nadie fuera en una fórmula que tiende a la globalidad.

Anglesey: véase «Mona».

animismo: no existe ninguna huella de esta noción religiosa primitivista en el mundo

celta, aparte quizá de los cultos populares, cuyos detalles son difícilmente comprobables.

ANMAT: el calendario de Coligny califica los días «nefastos» por oposición a *mat* («bueno, fasto»). La palabra está compuesta, como el galés *anfad* («malvado, malo»), por *an-*, prefijo negativo, y *mat* («bueno»). Véase «MAT» y «calendario».

Annoit, hijo de Ethior: uno de los cuatro «regentes» del mundo, según el breve texto de *Cethri arda in Domain* («Los cuatro puntos cardinales del mundo»), en el *Lebor na hUidre*. El nombre es una variante gráfica de *andoit* (del bajo latín *antitas*) que designa una fundación eclesiástica antigua o una iglesia que conserva reliquias.

anrudh (variantes gráficas *anrad*, *anradh*, *anrudh*): nombre de *file* de segundo rango, inmediatamente inferior en la jerarquía a *ollam* («doctor»). La palabra designa también, por analogía, un noble de rango inferior al de rey y, mediante una nueva mudanza del sentido, un «guerrero» o un «campeón». La etimología menos improbable es la basada en *an*, «brillante», y *sruth*, «arroyo (de ciencia)».

antistes («que se mantiene delante, jefe»): esta palabra designa, en lenguaje religioso, según Ernout-Meillet (*Dictionnaire Étymologique de la langue latine*, 653ª), «un sacerdote de orden superior». Por tanto se puede considerar que la palabra refleja con bastante exactitud la situación sacerdotal, social y política de los druidas celtas en autores latinos que no utilizan el nombre celta **druis*. Tito Livio, al contar la muerte del cónsul Postumio, lo emplea a propósito; para Ausonio, unos cuantos siglos después, es un arcaísmo léxico.

ANVALONNACOS: teónimo galo atestiguado en dativo singular *Anvalonnacu* en la inscripción gala de Autun. La etimología no está determinada claramente.

Aobh: primera esposa del rey Ler en el relato cristianizado de *La muerte de los hijos de Ler*. Sus cuatro hijos, una niña, Fionnghuala, y tres niños, Aodh, Conn y Fiachna (todos tienen nombres de rey), son transformados en cisnes por su madrastra, Aoife, que no se atrevió a matarlos. Al cabo de novecientos años, los recoge san Mochaomhog, se convierten al cristianismo, recuperan la forma humana, mueren y van derechos al paraíso. El nombre de *Aobh* es una grafía reciente y un empleo antroponímico de *oib* («forma, aspecto, belleza»).

Aoife: segunda esposa del rey Ler y hermana de la primera, Aobh, en el relato *La muerte de los hijos de Ler*. Tenía celos de su hermana, a la que había sucedido, por lo que dio la orden de matar a los cuatro niños, pero no tuvo el valor o la fuerza de hacer ejecutar la orden y los metamorfoseó en cisnes, a quienes deja, o concede, el don del canto y de la palabra. El nombre es una grafía reciente de *Aife* de la que se conocen varios empleos antroponímicos en la literatura medieval. Probablemente significa «cuesta (de una colina o una montaña)».

Aran: nombre que engloba las tres islas que se encuentran en las costas occidentales de Irlanda, en la bahía de Galway. Una de ellas, Inishmore («Gran Isla»), es llamada *ara na naomh* («Ara de los santos»), y es posible que sea a esta isla a la que hace referencia el *Viaje de san Brendán* (véanse las páginas 456-457).

árbol: en la concepción primitiva que describen los textos, las raíces del árbol cósmico alcanzan la tierra más profunda mientras que su cúspide toca el cielo. El

árbol cósmico no da una especia o un fruto particular (manzana, nuez o bellota). En Irlanda, hay tantos árboles cósmicos como provincias.

Arianrhod («Rueda de Plata»): en el *Mabinogi de Math*, nombre de la madre de Llew. También es el nombre de una constelación en galés.

Armórica (galo latinizado *Armorica*): nombre antiguo de Bretaña, anterior a la llegada de los inmigrantes de lengua británica. Pero su verdadero sentido se hace más vago e impreciso cuanto más se intenta delimitar la región a la que se aplica: el macizo denominado armoricano es mucho más amplio que la Bretaña histórica constituida en los siglos IX-X. En la definición geográfica gala, y luego latina, *Armorica* designa una región costera que, para algunos (César o Plinio), puede extenderse desde Aquitania al Mar del Norte. El significado del topónimo es «(país) delante del mar».

arpa (irlandés *cruit*): instrumento de música de cuerda, el único utilizado en las cortes principescas de la Irlanda medieval y del país de Gales, por oposición a los instrumentos de viento (gaita) y percusión, que sirven para la guerra y la diversión del pueblo. Los textos describen en conjunto cinco tipos de arpa de tamaños distintos, de la gran arpa ceremonial de pompa a la pequeña arpa que se llevaba a la cintura. El arpista, especialidad del *file* o poeta, es un personaje de consideración que tiene rango de druida. Se reconocía el virtuosismo y calidad de los arpistas por su aptitud para tocar los tres aires o modos de toda buena música:

— la melodía del *sueño*,
— la melodía de la *tristeza*,
— la melodía de la *sonrisa*.

Véanse «Gentraige», «Goltraige» y «Suantraige».

arquitecto: la función del druida arquitecto está claramente atestiguada en tres ocasiones en los textos irlandeses, al menos una de las cuales está en el relato mitológico *Cath Maighe Tuireadh*, a propósito del dios-druida, el Dagda. Pero las lenguas celtas no poseen, aparte de los préstamos romances o los neologismos modernos, un nombre especial para esta función. Los términos utilizados son constantemente «hacer» o «construir» (una casa o una fortaleza) y no hay ningún sustantivo. Esta laguna léxica se explica por el desprecio o la inaptitud inicial de los celtas a trabajar la piedra: el único nombre del artesano constructor es, en irlandés antiguo, *saer* («carpintero»). No obstante, en lo relativo a los seres humanos, la función es la del «Gran arquitecto del universo»: el druida «construye» una casa o un edificio tal y como el Creador ha construido el mundo.

Art («oso»): nombre de un rey supremo de Irlanda, hijo de Conn Cetchathach y padre del rey-juez Cormac. El simbolismo del nombre lo vincula a la Soberanía. En el relato *El cortejo de Becuma*, Art es apodado *Oenfer*, «hombre único (solo)», porque fue desterrado por su padre, quien no se dio cuenta de que su esposa adúltera era la causa de todas las calamidades.

Arturo: rey o emperador mítico de los britanos cuyas aventuras y hazañas se describen en un inmenso ciclo literario. Los textos fundamentales son todos celtas insulares, pero los temas artúricos han penetrado ampliamente en las literaturas francesa, inglesa y alemana. El nombre de Arturo debe asociarse simbólicamente con el del «oso», *arth* (**arto-*), pero la forma latina *Artorius* ha llevado a pensar en un origen extranjero. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie el de Lexicographie gauloises et celtiques XXIX. 134. La "pierre", l'"ours" et le "roi". Gau-

lois ARTOS, irlandais art, gallois arth, breton arzh, le nom du roi Arthur», *Celticum*, 1967, n.º 16, pp. 232-233.

arúspice (latín *haruspex*): sacerdote que examina las entrañas de las víctimas. Esta palabra es utilizada por los autores antiguos al evocar las prácticas adivinatorias de los celtas continentales. No tenemos desgraciadamente el nombre celta antiguo de esta técnica ritual y las denominaciones irlandesas de la adivinación son todas globales, del tipo de *filidecht*, «arte de poeta», o *faitsine*, «arte de adivino». La cristianización hizo desaparecer casi todas las descripciones o menciones técnicas relativas a este ritual. Véanse «file» y los anexos.

ARVERNI (arvernos): contracción de **Are-verni*. Según César, es uno de los dos pueblos más poderosos de la Galia, pues estaba al frente de una facción o confederación opuesta a la de los heduos. Su nombre ha pasado al de Auvernia. Los arvernos fueron, con Vercingétorix, los principales actores de la gran revuelta de la Galia contra César antes del desastre de Alesia. Debieron de ser, hacia el siglo I antes de nuestra era, el centro de un imperio o de un reino importante bajo la autoridad de Celtilo, padre de Vercingétorix. Su nombre significa «(los que están) delante del pantano».

ashvamedha: sacrificio de un caballo en la antigua religión de la India. Ha sido vinculado erróneamente, en su finalidad y sus modalidades, con el fragmento de ritual de entronización del rey conocido en el Ulster hacia el siglo XII gracias al monje galés Giraldo Cambrense, y que comporta la inmolación, el descuartizamiento y el consumo de la carne de un caballo blanco. Véase Françoise Le Roux, «Recherches sur les éléments rituels de l'élection royale irlandaise et celtique», *Ogam*, 1963, n.º 15, pp. 123 y ss. y 245 y ss.

astrólogos, astrónomos: no tenemos ningún elemento susceptible de fundamentar la existencia de una astrología druídica, la cual hubiera podido encontrarse en el origen de la moda astrológica galorromana durante el Bajo Imperio. La breve mención de César, relativa a las especulaciones de los druidas sobre el movimiento de los astros, no hace más que darnos un indicio de una astronomía sobre la que no sabemos nada, a la vez que los textos guardan silencio sobre esta cuestión. Sin embargo, como fueron encuadrados en la misma categoría junto a los *mathematici*, magos, astrólogos y hechiceros –de origen oriental generalmente– que habían invadido Roma, fueron condenados por los edictos de Tiberio y Claudio. Es poco probable que, aun desposeídos de su importancia social y política por la acción de la administración romana, los druidas hayan caído rápidamente en la brujería. Sus doctrinas han sido asimiladas o comparadas con el esoterismo pitagórico.

Assa: en el relato *Compert Conchobuir* («La concepción de Conchobar»), es el primer nombre de la madre del rey Conchobar. Según parece, recibió esta denominación porque era dulce y de fácil carácter. Luego, se le agrió el carácter y, por tanto, fue llamada Niassa tras la muerte infringida a sus doce tutores por su futuro marido, el druida Cathbad. Pero esta interpretación no es más que un juego de palabras basado en el adjetivo *assa(e)* o *ansa* «fácil» y en la expresión que habitualmente introduce una explicación como respuesta a una pregunta: *ni ansa / ni assa* («no es difícil»). El nombre verdadero es *Ness*, genitivo *Nessa*. Véase «Ness».

ATEPOMAROS («gran caballero»): personaje mítico galo que participó en la fundación de *Lugdunum* (Lyon) según el Pseudo Plutarco. El antropónimo está

acreditado en epigrafía galorromana. Es también y principalmente un apodo del Apolo galo. Véase Françoise Le Roux, «Notes d'Histoire des Religions IV. 8. Introduction à une étude de l'Apollon gaulois», *Ogam*, 1959, n.º II, p. 219.

ath («vado»): la palabra aparece en muy numerosas formaciones toponímicas irlandesas. En los vados se libran por lo general los combates singulares de los relatos mitológicos y épicos.

Ath Daru («Vado del roble»): existen varios topónimos que llevan este nombre en la nomenclatura de Hogan, *Onomasticon Goidelicum*, p. 58b. Aquel del que trata el relato *La batalla de Ath Dara* parece localizado en el Barrow en Mag Ailbe, en el condado de Kildare.

Ath na gCarbad («Vado de los carros»): en el decanato de Lismore, registrado según la pronunciación *Adnagarbad* en el siglo XIII; situado al este de Goirt-an-Oir en Mag Femen. Existen numerosos topónimos, míticos y reales, que contienen el nombre de «carro», pero es la única formación irlandesa donde *carpat* precedido del artículo está en genitivo plural.

augur, augurium: el *augur* es el nombre del sacerdote romano especializado en los presagios (favorables). *Augurium* es, en terminología latina, el presagio propiamente dicho, por lo que es diferente del *auspicium*. El *augur*, miembro de un colegio oficial, es por consiguiente algo así como el equivalente del vate galo y del *faith* irlandés. Así se debe traducir aquel nombre cuando los escritores clásicos lo aplican a los celtas.

autoridad espiritual: aplicando esta expresión a la tradición celta, designamos, por oposición y complementariamente al poder temporal, político y guerrero (el *imperium* romano), ejercido por el rey o sus representantes (o sus sustitutos en otro mundo de gobierno), lo que constituye la esencia del ejercicio de la función sacerdotal reservada al druida. La autoridad espiritual, superior al poder temporal, no tiene a todas luces otra justificación que su propia existencia, pero tal justificación es tan evidente que no es, por así decir, necesaria, ya que no exige demostrarse al igual que todos los principios superiores. Es por tanto la parte más elevada de la Soberanía, la cual no se expresa más que por el nombre del druida y esto explica la superioridad del druida sobre el guerrero o el héroe.

Avalón, galo *Aballo*, galés *(Ynys) Afallach*, irlandés *(Emain) Ablach*: nombre de la isla mítica en la que el rey Arturo se recupera de sus heridas gracias a los cuidados de su hermana Morgana tras la batalla de Camlan, a la espera de regresar para liberar a los britanos de la opresión de los sajones. El nombre, que es el de la «manzana» (galés *afal*, bretón aval), fruto cuyo consumo procura la ciencia y la inmortalidad, es también una denominación general de la residencia de los reyes del Otro Mundo.

avellano: árbol que produce las avellanas (léxicamente distintas de las nueces, *cnô*), fruto de ciencia que cae en el manantial sagrado y que come el salmón. La madera de avellano sirve casi siempre para confeccionar las varitas mágicas de los druidas.

aves: las principales aves de la leyenda celta son:

— el *cisne*, que sirve para las metamorfosis temporales de las mensajeras del Otro Mundo,
— el *cuervo*, mensajero de Lug y apariencia habitual de Bodb («Corneja») o diosa de la guerra,
— el *reyezuelo*, que es el druida de las aves.

B

Badurnn: en las ordalías irlandesas, es el nombre de un rey cuya esposa obtuvo en el *sid*, por parte de unas mujeres que había encontrado cerca de una fuente y había seguido, un jarrón de cristal que servía para distinguir lo verdadero de lo falso: se quebraba si se pronunciaba sobre él una palabra falsa y se reconstituía si se decía algo verdadero. Este jarrón es un doble de la copa de Cormac que, como copa de la soberanía, es un sustituto y un equivalente del caldero del Dagda. Véanse «caldero» y «copa».

Baile Bindberlach mac Buain («el de Dulce Lenguaje, hijo de Buan»): *Baile* está atestiguado como nombre propio y de lugar. Como sustantivo, aquí significa «locura, frenesí». *Buan* es «bueno» o «perpetuo, constante, perseverante». En relación con la muerte de este personaje, véase «Aidlinn».

BAIOCASSES (bodiocasses): nombre de un pueblo del noroeste de la Galia, en la región de Bayeux (Bessin), ciudad que lleva su nombre. La forma *Baiocasses* es una derivación de *Bodio-casses*, pero las interpretaciones difieren. La más probable es «(los que tienen) cabellera rubia».

Balder: dios germánico de la juventud, hijo de Odín. Lo mató una rama de muérdago lanzada por Hodur. Fue jugando, pero la rama se transformó en una flecha acerada. Tal episodio no está atestiguado en la mitología celta.

Balor: abuelo del dios Lug y jefe de los fomores. En el relato *Cath Maighe Tuireadh*, lo mata su nieto de una pedrada con una honda. Este episodio está contado con un gran lujo de detalles en la segunda redacción, más reciente. Balor, gigante ciclópeo, tenía un ojo paralizante y su homólogo galés es Yspadadden Penkawr «el castrado jefe gigante» en el Mabinogi de Kulhwch y Owen. La etimología y el significado del nombre de Balor no se pueden determinar con precisión: parece verosímil la presencia del radical **bel-* que designa el relámpago o la muerte. Véase «Lug», «fomores».

Banba (forma moderna **Banbha**): uno de los nombres de Irlanda y también el de una reina de los Tuatha Dé Danann que la simboliza y es su alegoría. Esta última forma, con Fotla y Ériu, es una triplicación de la Soberanía como manifestación de su multiplicidad en la unidad. El nombre ha de vincularse con *banb* («cerdo o jabalí»), animal con simbolismo sacerdotal.

bandrui («druidesa»): literalmente «mujer-druida». Véase «druida».

banfaith («profetisa»): literalmente «mujer-profeta». Véase «adivino».

banfile («poetisa»): literalmente «mujer-poeta». Véanse «poeta» y «file».

BARDOS: nombre galo del bardo, el cual abarca varias acepciones o realidades diferentes según el lugar y la época en los que se utiliza: el galo *bardos* designa un alto personaje oficial, encargado de dispensar en la corte del rey la alabanza y la reprobación en verso; en Irlanda, en la Edad Media, el *bard* cumple las mismas funciones, sin recurrir a la escritura, pero es de un rango social inferior al *file*; en el País de Gales, *bardd* responde a una noción idéntica, pero cristianizada; en Cornualles y en Bretaña, *barth* y *barzh* han perdido todo valor religioso o literario para significar «mimo, violinista». Las lenguas celtas no han generado ninguna palabra nativa que traduzca el latín *poeta*. Véanse los anexos.

Bé Chuille («hechicera», es decir, druidesa o maga): en el relato *Cath Maighe Tuireadh*, literalmente «mujer de Cuill». Se trata de uno de los múltiples nombres de la gran divinidad femenina.

Becuma: mujer maléfica del rey de Irlanda Conn Cetchathach, que, tras enviudar, se casó con ella por su belleza. Su sola presencia vuelve el país infecundo. Es posible que el nombre se descomponga en *bé* («mujer») y *cuma* («pena»).

Bé Danann («mujer de Dana»): nombre de una «hechicera» de los Tuatha Dé Danann en el relato *Cath Maighe Tuireadh*. Se puede hacer el mismo comentario que para el nombre de Bé Chuille.

BELGAE (belgas): denominación bajo la que se agrupan todos los pueblos que habitaban la Bélgica antigua *(Belgium)*, algunos de los cuales pasaron a Gran Bretaña poco antes de la llegada de César a la Galia. César les atribuye un origen germánico, porque venían de regiones situadas al este del Rin, pero no se puede dudar de su celticidad. Los principales son, en la guerra de las Galias, los nervios, los belóvacos, los ambianos y los atrebates. Su nombre está manifiestamente emparentado con el de los Fir Bolg irlandeses. Véase este término y sobre los ambianos y atrebates, Christian-J. Guyonvarc'h, «Les noms de peuples belges», *Celticum*, 1966, n.º 15, pp. 385-400.

Bel (Beal, Beil): teónimo que designa a Lug en su figura de luz y que, bajo esta forma, sólo está atestiguada en la *Historia de Irlanda* de Keating. Corresponde al galo *Belenos*.

BELENOS: apodo del Apolo galo atestiguado en inscripciones lapidarias y leyendas de monedas. La asimilación con Apolo es constante en toda la epigrafía galorromana y el primer testimonio es una inscripción en caracteres griegos en una pileta de Calissanne (Bouches-du-Rhône).

BELISAMA («la muy brillante»): uno de los apodos galos de «Minerva». El teónimo ha dejado recuerdos en la toponimia francesa (*Blismes, Blesmes*, etc.). Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Études sur le vocabulaire gaulois. I. Le théonyme gaulois Belisama "la très brillante"», *Celticum*, 1963, n.º 3, pp. 137-158.

BELLOVESUS (Beloveso): sobrino (hijo de la hermana) del soberano mítico galo Ambigato; jefe de la expedición llevó a la fundación de Mediolanum (Milán) en la Galia Cisalpina según Tito Livio, que recoge una tradición nativa. Beloveso es el hermano de Segoveso, encargado de conducir al mismo tiempo una expedición similar a Germania. Véase «Ambigato».

Beltaine, Bealtaine, Beilteine: interpretado como «fuego de Bel» en todos los textos irlandeses; nombre de la fiesta sacerdotal del primero de mayo, la segunda del año, en el calendario irlandés. *Bel* está vinculado con los teónimos galos *Belenos* y, en femenino *Belisama* (apodo de «Minerva»). Véanse «Bel», «Belenos» y «Belisama».

Bénen (san Benigno): santo irlandés de la primera generación, familiar de san Patricio, con quien participa en justas mágicas muy serias contra los druidas. El nombre es la forma recogida en irlandés antiguo por el latín *Benignus*.

Benn Etair («Punta de Etar»): nombre gaélico de la península de Howth, en el condado de Dublín. Ahí está localizado el relato *El asedio de Howth*.

Berach: uno de los santos sucesores de Patricio, quien, por otra parte, había

predicho su nacimiento y su gloria sesenta años antes. Hijo de rey, nacido y bautizado en la fe cristiana, tuvo durante toda su vida aventuras misioneras dignas de las de san Patricio.

berla Féné («lengua de los Féné»): nombre perifrástico y metafórico de la lengua complicada y rebuscada particular de los poetas irlandeses.

Bernad na Forairi («Vado de la Vigilia»): variante de la forma simple *Ath na Forairi*. El topónimo está recogido por Hogan, *Onomasticon Goidelicum*, 112b, bajo la forma *Berna na forairi*. Es un nombre mítico situado en la frontera del Ulster en *Tain Bo Cualnge*: «entre Mag da Gabul («Llanura de la Dos bifurcaciones») y Ath Carpait Fergusa («Vado del Carro de Fergus»)».

Bethach: hijo de Iarbonel el Adivino, hijo de Nemed, jefe y antepasado mítico de los Fir Bolg y de los Tuatha Dé Danann. El nombre significa «abedul».

Bith: hijo de Noé, hijo de Lamech, padre de Cesair, la primera mujer que llegó a Irlanda antes del diluvio y antepasada de todas las razas míticas que ocuparon la isla. El nombre significa «mundo, edad».

BITUITOS (Bituito): rey de los arvernos (o de los alóbroges, de acuerdo con Apiano), hijo de Lovernio, vencido por los romanos en 121 a.C. El nombre contiene el radical *bitu-* («mundo»), pero se ignora el valor exacto del sufijo *-ito-*, así como el sentido preciso del antropónimo.

BITURIGES: pueblo del centro geográfico de la Galia que ocupaba Berry y una parte de Turena y del Borbonesado. Su capital era *Avaricum* (Avárico) y desempeñaron un papel importante todavía en la guerra de las Galias, según César. Con anterioridad a la conquista, debieron de gozar de un gran poderío, puesto que Tito Livio les atribuye la realeza suprema de Ambigato, señor del imperio celta hacia los siglos IV y V a.C. Su nombre significa «reyes del mundo» y también, por contaminación semántica, «reyes perpetuos». Dio el nombre de «Berry» *(Bituriges)* y el de «Bourges» *(Biturigibus)*. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Deux éléments de vocabulaire religeux et de géographie sacrée. 1. Le nom des Bituriges. 2. Mediolanum», *Celticum*, 1962, n.º 1, pp. 137-158.

Blai Briuga: hospedero del rey Conchobar en los relatos del ciclo del Ulster. Su apodo es el de su función (*brug* «albergue»). Tiene la responsabilidad de «alimentar» a los ultonianos y es uno de los raros representantes de la «tercera clase productiva» que aparecen nombrados y definidos. En el relato *La concepción de Cuchulainn*, Blai Briuga asume la carga de padre putativo del héroe. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «La conception de Cuchulainn», *Ogam*, 1965, n.º 17, pp. 379 y 381. El reparto de tareas entre los grandes héroes del Ulster en lo referente a la educación del niño es trifuncional.

blanco: el adjetivo irlandés *find* o *finn* significa, como sus equivalentes británicos (galés *gwyn*, bretón *gwenn*) y el galo *vindos*, «blanco, bello, brillante, bienaventurado». El blanco es también, y principalmente, el color sacerdotal (y real), aunque se trata, técnicamente, de una ausencia de color. Están atestiguados numerosos ejemplares de túnicas y mantos blancos del druida.

Bloc: nombre de uno de los tres druidas de Conn Cetchathach, rey supremo de Irlanda. Los otros dos son Maol y Bluicne. El nombre es quizá de origen romance o inglés y significa «bloque» (de cualquier materia).

Blodeuwedd («rostro, aspecto de las flores»): en el *Mabinogi de Math*, es la mujer que Math y Gwydyon hicieron con flores para dársela a Llew, a quien una maldición de su propia madre condenaba a no tener esposa de la raza que puebla la Tierra. Pero Blodeuwedd le es infiel y, al final del relato, la metamorfosean en un búho.

Bluicne: nombre de uno de los tres druidas del rey Conn Cetchathach, rey supremo de Irlanda. Parece que *Bluicne* es un derivado de *Bloc* resultado de la adición de un sufijo diminutivo y de una confusión del nominativo y el genitivo.

bo-aire («propietario del ganado»): nombre de la primera categoría de hombres libres según la ley irlandesa.

Boadach: nombre con el cual la joven del Otro Mundo que viene a buscar a Conle, hijo de Conn Cetchathach, designa al príncipe del que ella depende. Lo califica de «rey eterno». El nombre es una variante de *buadach*, «victorioso, triunfante».

BOADICEA (Boudicca, «la victoriosa»): reina guerrera de los icenios de Gran Bretaña en el año 62 de nuestra era, instigadora de la revuelta de los britanos contra la autoridad romana. El nombre contiene el mismo radical **boudi-* que el irlandés *buaid*, «victoria», y el galés *budd*, «provecho», antropónimo del bretón antiguo *Budoc*.

Boand o **Boann** (**bo vinda*, «vaca blanca»): nombre de la mujer de Elcmar y otro nombre Brigit, la única divinidad femenina del panteón irlandés. De su adulterio con el Dagda, tuvo un hijo al que llamó Oengus, «Elección Única», o Mac Oc, «hijo joven». Es el epónimo del río Boyne: al querer purificarse de su «falta» en el agua, lustral y mortal, del manantial del Segais, encuentra la muerte. El agua la mutila (un brazo, una pierna, un ojo) y la persigue. En su huida hasta el mar, da origen al río. Su nombre también aparece en el de la residencia del Dagda: *Brug na Boinne* «Albergue del Boyne».

Bodb («corneja»): nombre de la diosa de la guerra, denominada también Morrigu o Morrigan. Aparece frecuentemente en los relatos, épicos o mitológicos. *Bodb* es además el nombre de uno de los hijos del Dagda. Véase Françoise Le Roux & Christian-J. Guyonvarc'h, «La souveraineté guerrière de l'Irlande», *Celticum*, 1983, n.º 25, pássim.

BOII (boyos): pueblo celta establecido en primer lugar en Alemania occidental (en la región del Main y del Neckar), luego arrastrados por los helvecios a una migración interrumpida por César, que los instaló en una parte del territorio de los heduos, entre el Loira y el Allier. Otra facción de los boyos se había establecido antiguamente en la Galia Cisalpina y a éstos hace referencia Tito Livio. Según Ernault, su nombre es una forma que evolucionó a partir de *Bogit* «los terribles».

Boroma (irlandés moderno *boroimhe*): impuesto o tasa pagada en ganado por los reyes de provincia al rey supremo de Irlanda. Para exigir el pago de este impuesto, el rey Cormac hizo la guerra a las gentes de Munster en el relato del *Forbuis Droma Damhghaire* o «Asedio de Druim Damhghaire».

bosque: no hay, en las lenguas célticas, una palabra especializada con el significado de «bosque sagrado». El término genérico, *nemeton*, irlandés *nemed*, sólo reproduce el significado de «sagrado». Es la madera misma la que, por su esencia profunda,

contiene el simbolismo sagrado, pues todo lo que es sagrado se expresa a través de la madera o en relación con ella. Las «familias» de las letras ogámicas son «maderas» *(fedha)* y los *simulacra* galos son también de madera. El árbol realiza la relación cósmica del cielo y de la tierra y los frutos que produce, manzanas, bellotas, nueces o bayas, dispensan ciencia y saber. Las principales especies mencionadas en los textos son el roble, el tejo, el abedul, el avellano, el serbal, el tiemblo y el fresno. Pero muchos otros vegetales son susceptibles de una interpretación religiosa. El bosque sirve a veces también para la magia guerrera (cfr. la historia de la muerte del cónsul Postumio en la Galia Cisalpina o los árboles transformados en ejército por la magia en el relato *La muerte de Cuchulainn*), pero, por definición, todo bosque es sagrado. Véase «nemeton».

Bran mac Febail («Bran, hijo de Febal»): este personaje sólo aparece en el relato del *Immram Brain* («La navegación de Bran»). Su nombre puede ser *bran*, «cuervo». Pero en este caso es diferente del de *Bran Vendigeit* («Bran el Bendito») en el *Mabinogi de Branwen*, cuyos correspondientes irlandés y galo son respectivamente *Brian* y *Brennos*. Bran es también el nombre del perro de Find mac Cumaill y se lo vuelve a encontrar como nombre propio en bretón antiguo. Véase *La souveraineté guerrière de l'Irlande*, *op. cit.*, pp. 143-169.

BRATUSPANTIUM (Bratuspancio): *oppidum* (plaza fuerte) y capital de los belóvacos cuando César conquista la Galia, y allí es donde capitulan (*Comentarios* II, 13). El significado del topónimo ha sido durante mucho tiempo objeto de controversia, igual que su incierta situación. El verdadero significado de esta palabra es «(lugar) donde se imparte justicia». Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Études de vocabulaire gaulois II. Le toponyme gaulois BRATUSPANTIUM», en *Celticum*, n.º 3, pp. 167-173, y «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XV. 57. BRATUSPANTIUM, note additionnelle», *Ogam*, 1962, n.º 14, pp. 609-614.

Breg, Bregia, Brega: topónimo frecuente en todos los textos. Designa a la vez una llanura y un pueblo de la provincia central de Meath, por ejemplo *Temair Breg* («Tara de Breg»). El nombre figura sobre todo en enumeraciones de provincias o de cantones. Se encuentra también en el nombre de la residencia del dios Midir: *Breg Leith* al lado de *Bri Léith*.

Bregon, variantes gráficas **Breaghan**, **Bregund**, **Breogon**, **Breogan**: topónimo mítico situado probablemente en Leinster.

Brendán (san Brendán de Clonfert): el más célebre de los santos «navegadores» irlandeses y aquel cuya *Vita* ha tenido mayor difusión en las literaturas occidentales a causa de lo maravilloso, a veces apenas cristianizado, que se asocia con él.

Bres: rey interino, no usurpador, pero de origen fomore y malo por su avaricia y su ambición, que gobierna (mal) a los Tuatha Dé Danann después de que el rey Nuada perdiese su brazo derecho en la Primera Batalla de Mag Tured. Una sátira del poeta Coirpre lo obliga a abdicar de la corona y, para reconquistar Irlanda, provoca la guerra, contada en el relato *Cath Maighe Tuireadh*, con la ayuda masiva de los fomores, que serán vencidos. La madre de Bes es Éri(u), es decir, Irlanda, que es de los Tuatha Dé Danann, y su padre es Elatha, hijo de Delbaeth, un fomore. Los irlandeses medievales entendían el nombre como «bello» (a causa sin duda de la cualidad regia de Bres), pero es más probable que esté emparentado con el verbo *brisid* («quebrar»).

Bresal Echarlam, hijo de Eochaid Baethlam: *Bresal* o *Bressal* es un nombre propio atestiguado en varias ocasiones, pero cuyo sentido se nos escapa. El diccionario de Dinneen recoge, p. 120b, un *breasal (raddle, often used for marking sheep:* «hierro que suele utilizarse para marcar ovejas»), que no se encuentra en las fuentes medievales, pero cuya conveniencia parece suficiente. *Echarlam* está compuesto aparentemente de *echar,* «borde, ribete, filo» y de *lam,* «mano», lo que significaría «el de la mano afilada». *Baethlam* también se puede interpretar mediante *baeth,* «loco, furioso, caprichoso», por lo que su significado sería «el de la mano loca o furiosa». Bresal es evidentemente un druida.

Bretaña: el vocabulario castellano, al igual que el inglés y al contrario que el francés, permite distinguir entre Britania *(Britain)*, la isla de Gran Bretaña (sin contar Escocia), y la denominada Bretaña armoricana *(Brittany)*. El nombre de Britania se aplica ya en los textos antiguos a la Gran Bretaña de lengua británica (la *Britannia* de César), en la que el poblamiento sajón es inexistente o insignificante. El término Bretaña, de población o lengua británica, sólo se menciona en textos tardíos, todos posteriores al siglo V, que sustituyen a partir de entonces por el nombre de *Brittia* el de la antigua Armórica *(Armorica)*, geográficamente más amplia (todo el Macizo Armoricano) y con población gala o romanizada.

Brethem, brithem («juez»): especialización del *file* en funciones judiciales. La palabra se escribe *brehon* en transcripción anglizada que reproduce la pronunciación premoderna y medieval. Véanse «druida» y «poeta».

-BRETUS (en *vergobretus*): nombre de la magistratura suprema en los heduos según César. Véase «VERGOBRETUS».

Bri, hijo de Baircid: druida del rey supremo Cathair. Él le explica el sueño enigmático en el que se condensa todo el simbolismo de su reinado. *Bri* significa «palabra, habla» y también «orador» por apócope de *briathar,* «palabra, habla».

briamon smethraige: operación mágica que consistía en que un *file* frotaba el lóbulo de la oreja de alguien, según el *Glosario de Cormac,* cuando dicha persona rechazaba satisfacer una solicitud o una exigencia. Coger de la oreja es un modo de exigir que, en Irlanda, excluye toda negativa, aunque el gesto iba acompañado de un encantamiento o una fórmula mágica. Esta expresión no ha sido explicada.

Brian, Iuchar, Iucharba: Véase «Tres Dioses de Dana».

Briccreo: hombre primordial. Véase «Tuireann Briccreo».

Bricriu, genitivo **Bricrenn**: personaje mítico del ciclo del Ulster del que se habla en el relato titulado *Fled Bricrend* o «Festín de Bricriu». Tiene como actividad principal suscitar disputas y pleitos entre sus compañeros, análogamente al Loki escandinavo. Su nombre guarda relación etimológica con el adjetivo *brecc,* «multicolor, abigarrado».

Brigit: hija de Eochaid Ollathir (el Dagda) y madre de los tres dioses de Dan. *Brigh* es su forma abreviada. Hija del Dagda, como Minerva es hija de Júpiter, Brigit es, a diferencia de Minerva en el panteón clásico, la única divinidad celta femenina. Casi no está atestiguada con este nombre a causa de la ulterior asimilación a santa Brígida. No obstante, el cotejo de textos tiende a probar que diversos nombres de personajes míticos femeninos, en particular Boand, Eithne

o Etain, designan todos a la misma divinidad bajo aspectos y nombres diferentes. La raíz teonímica se encuentra en la Galia bajo la forma *brig* en *Brigindu* (dativo *Brigindonae*) y en cierto número de topónimos del tipo *Brigantia* (Bregenz), etc. Véanse «Eochaid» y «Dagda». Véase también Françoise Le Roux, «Notes d'Histoire des religions XX. 55. Brigite et Minerve: le problème d'interprétation d'un monument figuré», *Ogam*, 1970-1973, n.º 22-25, pp. 224-231.

BRITANNIA (Britania): nombre latino de la Gran Bretaña británica. El nombre procede probablemente de fuentes griegas, las cuales, a su vez, proceden de términos británicos que dieron lugar al galés *Prydein* y al nombre irlandés de los pictos, *Cruithnig*. Véase «Bretaña».

britanos (inglés *Brittons*): etnónimo utilizado en castellano para designar a los habitantes de la Gran Bretaña de lengua celta, desde la Antigüedad hasta principios de la Edad Media. Esta designación, global, presenta la ventaja de distinguirlos de los habitantes de Bretaña, igualmente de lengua británica. Pero la distinción étnica no está justificada, del mismo modo que no lo está la lingüística, ya que los galeses son tan británicos cultural y lingüísticamente como los de Bretaña.

Brittia: otro nombre latino (más bien griego) de Britania. Atestiguado tardíamente, se convirtió desde finales de la Antigüedad en el de Bretaña: *Breizh*. Véase «Armorica» y «Letavia».

Broichan: druida y hermano de leche del rey picto Brude. Trató de impedir a san Columbano hacerse a la mar generando vientos contrarios y niebla. Pero el santo calmó el viento y disipó la niebla. San Columbano lo obligó poco después a liberar a una joven esclava irlandesa poniéndolo a un paso de la muerte. *Broichan* debe de ser una grafía simplificada (y antigua) de *brotchan:* «sopa, potaje, preparado», en el sentido específico de «preparado, mezcla, medicina».

BRUCTERI (bructerios): pueblo del noroeste de Germania. Los bructerios tienen al menos una conexión con el mundo celta por el nombre de su profetisa, *Velleda*. No es necesariamente un nombre de persona o, si lo es, corresponde a una función comparable a la del *file* irlandés, con el que está relacionado etimológicamente.

bruden (traducción aproximada «albergue» u «hotel»): Se trata de residencias reales o principescas (muy a menudo en el Otro Mundo) administradas por un «intendente» u «hospedero» investido de una dignidad muy alta. La noción de albergue, tal y como se concibe en Europa desde la Antigüedad, parece ignorarse en los textos épicos y mitológicos. La destrucción de algunos albergues se convirtió en tema de un relato: *Togail Bruidne Da Derga* («La destrucción del Albergue de Da Darga») y *Togail Bruidne Da Choca* («La destrucción del Albergue de Da Choca»). Véase «Brug na Boinne».

Brug na Boinne (literalmente «Albergue del Boyne»): nombre de la residencia del Dagda, situada en el túmulo prehistórico de Newgrange. Véase «bruden».

brujo: con o sin intención peyorativa la palabra se aplica a veces a los druidas, por un lado a causa de la degradación del significado adquirido por el nombre del druida, *draoi*, en irlandés moderno y en el folclore, y, por otro, a causa de la abundancia de testimonios que, sin comportar o indicar nunca nada serio sobre las técnicas hechiceras, adivinatorias o rituales, prueban la frecuencia de los hechos

mágicos. Pero se debe rehusar porque no responde a ninguna de las normas y de las especificaciones celtas. Los hechos de brujería son consecuencias tardías de la decadencia de la clase sacerdotal tras la romanización de la Galia y la cristianización de Irlanda.

Buan: en el relato *Las aventuras de Cormac en la Tierra Prometida*, Buan es el propietario –el guardián– de la fuente de la ciencia, rodeada de avellanos cuyos frutos comen los salmones. El nombre significa «eterno, permanente» y «bueno».

C

caballo: como en todo el mundo indoeuropeo, el caballo es, para los celtas, un animal noble que sirve esencialmente para la guerra. En la Galia, la aristocracia militar está constituida sólo por la caballería y, en Irlanda, el guerrero no se entiende sin el carro de combate enganchado a dos caballos y conducido por un cochero. Los dos caballos de Cuchulainn, sobre todo Gris de Macha *(Liath Macha)*, tienen una inteligencia humana. Vienen del Otro Mundo y allí regresan tras la muerte del héroe. Existen dos nombres principales para el caballo en todas las lenguas célticas: **ekwo-s* (irlandés *ech*, galo *epo-*) y **mako-s* (irlandés *marc*, galés *march*, bretón *marc'h*, galo *marco-s*), pero ni uno ni otro tiene el sentido particular de «caballo montado» o «caballo enganchado».

caballeros: esta palabra traduce el latín *equites* empleado por César para designar a la clase guerrera gala. No tiene ninguna relación con la noción de «caballería» medieval o feudal, y debe entenderse, tanto en la Galia como en Irlanda, donde la palabra indígena es diferente *(flaith)*, como la parte de la sociedad que era lo suficientemente rica para poseer un equipamiento de guerrero y estar sujeto, con o sin vasallos, al servicio militar. Uno de los principales personajes míticos artúricos (y celtas) es el Caballero Verde que ha explicado perfectamente Ananda K. Coomaraswamy, *La doctrine du sacrifice III. Sire Gauvain et le Chevalier Vert: Indra et Namuci*, París, 1978, pp. 101-138.

cabellos grises: este detalle físico está ligado al aspecto otorgado corrientemente a Ogma. En Irlanda, los guerreros tienen a veces los cabellos grises porque dependen del dios gavillero. Cuando se trata de druidas con cabellos grises, al motivo anterior debemos añadir que el druida de alto rango es siempre anciano.

cadena: la cadena está atestiguada frecuentemente en toda la literatura irlandesa medieval, ya sea cuando dos mensajeras del Otro Mundo aparecen bajo la forma de cisnes atados de dos en dos por cadenas de plata, o cuando los combatientes se encadenan unos a otros para entrar en combate, o cuando sus heraldos se sirven de cadenas para imponer silencio a los perturbadores de un festín real. Están sobre todo las cadenas de Ogma. En irlandés antiguo un juego de palabras analógico y simbólico vincula *slabrad*, «cadena», y *solabrad*, «hablar bien, elocuencia», que es la primera cualidad del dios Ogma.

Cai Cainbrethach («el del Buen Juicio»): hijo del célebre *file* Amorgen y célebre él mismo por su habilidad para emitir juicios equitativos en casos difíciles. También es pupilo (hijo adoptivo) del gran druida primordial Fenius Farsaid. El epíteto *Cainbrethach* se encuentra en el nombre de Connla Cainbrethach, sabio de Connaught y displicente con los druidas en los tiempos de san Patricio, según el *Senchus Mor*. *Cai* es quizá una variante de *coi*, «ruta, camino», a menos que se trate de una variante de *cain*, «queja, lamento».

Caier: rey legendario de Connaught que fue mal recompensado por haber adoptado a su sobrino, el *file* Nede, ya que éste lo satirizó instigado por su propia mujer, que había cometido adulterio. Pero Nede, que se convirtió en rey a su costa, fue castigado por la usurpación cuando lo mató una esquirla de piedra procedente de la explosión de una peña (véanse páginas 182-183).

cainte («satirista»): especialización del *file* por alusión a la sátira cantada. Véanse «poeta» y «sátira».

caisc na ngenti («la pascua de los gentiles»): nombre dado por textos hagiográficos a la fiesta *Beltaine*, el primero de mayo. Pero se confunde también con la fiesta de *Samain*, el primero de noviembre. Las dos palabras son préstamos latinos.

Calatin: equivalente celta de la Hidra de Lerna. Cuchulainn lo mata, a él y a sus veintisiete hijos, en un combate singular de *Tain Bo Cualnge*. Pero sus seis hijos póstumos organizan, por cuenta de la reina Medb, el escenario mágico que conducirá a Cuchulainn a la muerte según la versión B de *Aided Con Culaind* («La muerte de Cuchulainn»). El significado del nombre no se ha determinado.

caldero: uno de los cuatro talismanes principales de los Tuatha Dé Danann, atribuido al Dagda. Se trata de un caldero de la abundancia, como medio de resurrección y símbolo de soberanía. En esta última utilización tiene como equivalente o sustituto la copa llena de bebida embriagante (que procura la ebriedad del poder). Al estar asociado a la lanza de los cortejos míticos prefiguran el del Grial, se llena de sangre o veneno (pues en él se debe sumergir la lanza para impedir que destruya todo a su alrededor). El Grial cristiano de la literatura artúrica es la continuación del caldero del Dagda, pero también es, de forma negativa, la abolición de la Soberanía celta, ya que, en la concepción cristiana, Cristo es rey y el Papa ostenta también el poder temporal.

Camall mac Riagail («hijo de Riagal»): uno de los dos druidas porteros de Tara en el relato *Cath Maighe Tuireadh*. Este personaje sólo se menciona aquí. El significado literal de su nombre es «Camello, hijo de Regla», pero en tal caso no puede ser antiguo y quizá sea preferible ver en *Camall* un derivado sufijado de *camm*, «falso, retorcido».

Camlann: lugar donde tuvo lugar la batalla legendaria durante la cual el rey Arturo fue mortalmente herido antes de ser trasladado a la isla de Avalón, de donde regresará para liberar a los britanos del yugo de los sajones. El nombre de *Camlann* se afrancesó en *Camelot* en los textos artúricos continentales.

cana: nombre del poeta, cuarto en dignidad después del *ollam*, el *anrud* y el *cli* en la jerarquía de los *filid*. La forma del nombre es una alusión al canto (cfr. *cainte*). Véanse también «ollam», «anrudh», «cli», etc.

CANTALON: en la inscripción gala de Auxey, nombre del «pilar» conmemorativo de una ceremonia religiosa. La palabra es el equivalente continental del irlandés *cetal*, «canto, encantamiento» y del bretón *kentel*, «lección (aprendida y recitada oralmente)».

cantón **(tuath)**: base de las circunscripciones administrativas irlandesas. Su nombre nativo es *tuath*, que designa a la vez el territorio y sus habitantes. Véase «tribu».

Caondruim o **Caendruim** («cumbre bonita»): nombre antiguo de Tara en la

leyenda analística del *Libro de las conquistas* y de los *Dindshenchas*. También encontramos el orden inverso de los componentes: *Druim Chain* (véase esta palabra).

Carman, Carmun: diosa epónima de la fiesta del mismo nombre, celebrado en Leinster en los lugares donde se supone que se encontraba su sepultura. Ambos *Dindshenchas*, en verso y en prosa, cuentan que Carman y sus tres hijos, de la raza de los Fir Bolg, destruían las cosechas de los Tuatha Dé Danann. Pero, vencidos por éstos, los hijos de Carman tuvieron que irse de la isla y dejar a su madre como rehén para garantizar que no regresarían. E. Hogan, *Onomasticon Goidelicum*, 156a-158b, recoge tres compuestos con *Carman*, de los que sólo dos pueden situarse con certeza: uno en Wexford y el otro al sur de Kildare. El nombre de Carman no se ha podido explicar.

carn («túmulo»): denominación irlandesa de un montón de piedras que indica el emplazamiento de una sepultura. La toponimia registra alrededor de trescientas manifestaciones de este término. En *Cath Maighe Tuireadh*, el Carn Octriallach es el «túmulo de Octriallach», hijo del rey de los fomores, Indech.

CARNUTES: pueblo cuyo territorio cubría el centro de la Galia (en la vecindad de los bituriges), el Orleanesado, Blésois y la región de Chartres (ciudad a la que los carnutes dieron su nombre). César sitúa en sus dominios la sede de las reuniones anuales de los druidas e insiste, en varias ocasiones, en su obstinada resistencia a la conquista romana.

casta: la palabra se emplea a menudo en los estudios religiosos o históricos sobre los celtas. Ahora bien, su uso sólo resulta apropiado con respecto a la India, la cual ha endurecido y fraccionado las clases multiplicando las particiones. En la sociedad celta existen jerarquías, precisas y matizadas, bien destacadas por los textos irlandeses tardíos, pero de las que encontramos ya una prueba formal en la breve descripción esquemática de la sociedad gala propuesta por César en *Comentarios a la guerra de las Galias*. No hay en el mundo celta ninguna casta en el sentido riguroso de clase de la que el individuo no puede salir para entrar en otra. Un hijo de druida puede ser guerrero o a la inversa. El enriquecimiento, en el derecho irlandés, hace a su beneficiario subir al peldaño social inmediatamente superior.

Cathair Mor («el grande»): nombre de un rey de Irlanda que descendía de Cormac. El nombre de su druida era Bri, hijo de Baircid.

Cathbad (forma más reciente *Cathfad*): primer druida del Ulster, esposo de la reina Ness y padre del rey Conchobar en todos los relatos del ciclo del Ulster. Sus hijos son los druidas Genann Gruadhsolus e Imrinn, y su hija, Findchoem, esposa del poeta y juez Amorgen. Es a la vez druida y guerrero, y su nombre significa «el que mata en combate» y «el que amenaza». Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques V, 18. L'anthroponyme irlandais Cathba, Cathbad (*Katubatuos) "celui qui tue en combat"», *Ogam*, 1960, n.° 12, pp. 197, y «VII, 27. À propos du nom du druide irlandais Cathbad», *ibid.*, pp. 449-450.

CATUVOLCUS (Catuvolco): uno de los dos reyes de los eburones que, con Ambiorix, organizó la gran sublevación del norte de la Galia contra César. Abrumado por la edad y el cansancio de los combates, se suicidó tras el fracaso de su intentona. Su nombre significa «lobo del combate», por el radical **volko-*, que ya

no se atestigua en este sentido en ninguna lengua celta, pero que es el mismo que aparece en el nombre de los *Volcae* (volcos). La raíz subsiste también en el irlandés *olc*, «malvado, malo», y en el nombre *Elcmar*. Véase este nombre.

Cecht (mac): uno de los tres reyes míticos que reinaban en Irlanda cuando llegaron los goidelos y que encontraron la muerte a manos de éstos en la batalla de Druim Chain (Tara). El nombre significa «hijo del arado». Véase «Mac Cuill» y «Mac Greine».

CELTAE (celtas): en los textos antiguos, las designaciones latinas de *Celtae* (o *Galli*, «galos») y griegas de *Keltoì* (o *Galatoì*, «gálatas») se aplican únicamente a los celtas continentales (los celtas insulares son presentados como *Britanni* o *Hiberni*) y casi siempre, pero no obligatoriamente, a los galos. Estamos ante la generalización de una denominación local aplicada a una etnia entera (el caso de los *Volcae* es similar, pero menos evidente). César, que es el primer autor clásico que distingue claramente a los celtas y los germanos, diferencia también entre galos, belgas y britanos, siguiendo probablemente las tradiciones nativas. Jamás se ha utilizado la palabra *Celtae* para denominar al conjunto de los celtas y jamás se los ha opuesto al mundo clásico. En ningún momento los transcriptores de los textos legendarios irlandeses perciben el parentesco lingüístico que los une a los galeses y a los bretones, y, hasta el siglo XVIII incluido, los eruditos han buscado en el hebreo el origen etimológico del vocabulario celta. La vulgarización del término «celtas» es consecuencia del Romanticismo. Nos servimos de esta palabra para designar a los celtas globalmente frente a los demás grupos indoeuropeos, y su acepción es casi siempre lingüística, pues el único criterio de definición de los celtas de la Antigüedad y de la Edad Media era la lengua. Véase «Gálatas».

Celtchar, hijo de Uthechar: héroe del Ulster y de la corte del rey Conchobar. Es el personaje principal de dos relatos: *La historia del cerdo de Mac Da Tho*, donde se explica que tuvo un accidente de virilidad (fue herido con un venablo en lo alto del muslo), y el relato de su muerte por una gota de sangre que se escurre de su lanza cuando mata a su propio perro, que se había convertido en una calamidad para todo el Ulster. Es el prototipo de la lanza ensangrentada del cortejo del Graal en los relatos artúricos. El nombre significa «astuto».

CELTILLUS (Celtilo): padre de Vercingétorix, según César. Parece que lo mataron los arvernos por haber intentado reestablecer la monarquía en su provecho, pero su hijo logra sin grandes esfuerzos imponer su autoridad. El nombre contiene la raíz **kelt-* y un sufijo *–illo-* corriente en la antroponimia gala. El femenino *Celtilla* está atestiguado en epigrafía galorromana.

Cennmhar («Cabeza grande»): nombre del discípulo del druida Mog Ruith en el relato *Forbuis Droma Damhghaire*.

Ceridwenn: maga legendaria, madre del bardo galés Taliesin en el relato titulado *Hanes Taliesin* («La Historia de Taliesin»).

Cesair, Cessair, hija de Bith: nombre de la mujer legendaria que, según los anales, ocupó Irlanda durante cincuenta días antes del diluvio. Las genealogías la presentan como una descendiente de Noé. El nombre significa «granizo» o «chaparrón».

Cesarn: uno de los tres *filid* del rey Conn (los otros dos son Corb y Ethain), que

tenía también tres druidas cuya especialización no se ha precisado. El nombre no se ha explicado.

Cet mac Magach: hermano de Ness, madre del rey Conchobar y de Findchoem, esposa del poeta del Ulster Amorgen. Pero Cet es un guerrero de Connaught y, cuando nace el hijo de su hermana, Conall Cernach, hermano de leche de Cuchulainn, a quien los druidas profetizan que matará a más de la mitad de los hombres de Connaught, lo agarra brutalmente y trata de aplastarlo con el pie. Le retuerce el cuello sin lograr romperle la columna vertebral. Aunque el niño quedará contrahecho, vivirá y cumplirá su destino guerrero hasta el final. El nombre de Cet puede interpretarse como *cent*, una metáfora de «batallones guerreros».

cetal, airchetal, forchetal, dichetal: en su forma simple o con sufijos variables, *cetal* es el nombre del canto encantatorio reservado a los *filid*. Expresa la palabra cantada como vehículo del poder y del saber. Véase «CANTALON».

Cethern, hijo de Fintan: héroe del Ulster que, tras una grave herida, recibe un tratamiento médico y quirúrgico extremadamente rápido por parte del médico Fingen: lo sumergen en un tonel de tuétano durante tres días y tres noches. Una vez concluido este plazo, puede combatir, aunque con las visceras de su abdomen retenidas por las tablas de su carro. No se ha determinado el significado de este antropónimo.

Cetsoman: otro nombre del primero de mayo que es, literalmente, «primer día de *Samhain*». El término muestra los vínculos conceptuales, y una parte de los equilibrios y equivalencias, que ligan las fiestas de *Beltaine* y *Samhain*.

chamanismo: nombre dado a un conjunto de prácticas mágicas habituales en las regiones de Asia no indoeuropeas. El chamanismo da preeminencia a la magia, no ya como una técnica auxiliar de la religión, sino como único medio de acceder al éxtasis y a la realización espiritual. No está ligado a una clase sacerdotal organizada y no existe ninguna huella de él en la tradición celta.

Chateaumeillant: una ciudad pequeña de Cher, a unos veinte kilómetros al norte de Bourges. La localidad está situada en un alto, a muy poca distancia del centro geográfico de la Galia. El nombre viene de Mediolanum.

Cian: padre del dios Lug en el relato *Oidhe Chloinne Tuireann*. Fue asesinado por la facción rival de los Tuatha Dé Danann, los tres dioses de Dana, Brian, Iuchar y Iucharba, denominados globalmente hijos de Tuireann. Sus asesinos lo lapidan, pero la tierra rechaza aceptar su cadáver y denuncia el crimen a Lug, quien, a largo plazo, ejerce sobre los culpables la venganza exigida por la muerte de su padre. *Cian* significa «lejano».

Cimbaeth: nombre de uno de los tres reyes que, en la leyenda de Macha, reinan por turno en el Ulster. Cuando uno de ellos, Aed Ruda, muere, su hija Macha «la de la Cabellera Roja» *(Mongruad)* reclama su parte de la monarquía, lo que rechazan los otros dos reyes, Cimbaeth y Dithorba. Macha vence a Cimbaeth y lo toma por esposo para mandar sus tropas. Luego, cuando muere Dithorba, vence militarmente a sus cinco hijos y los domina mediante la tentación sexual. El significado de Cimbaeth es «ladrón, bandolero, saqueador». Véanse *La souveraineté guerrière de l'Irlande*, *op. cit.*, pp. 47 y ss., y, en lo relativo a la etimología, C. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexi-

cographie gauloises et celtiques II, II. Le nom des Cimbres, "voleurs, brigands", irlandais cimbid "prisonnier de guerre", gallo-latin cambiare "changer"», *Ogam*, 1959, n.º II, p. 294.

cisne: animal simbólico bajo cuya apariencia las mensajeras del Otro Mundo (o eventualmente los dioses) vienen a este mundo. En general, los cisnes vuelan en grupos de dos atados con cadenas de oro o plata.

Cithruadh («Nube Roja»): druida del rey Cormac en su desgraciada expedición contra Munster. Sirve lealmente al rey sin dejar de desaconsejarle empresas condenadas al fracaso. Al final de la guerra, después de que Cormac haya sido vencido, Mog Ruith, druida del partido vencedor, lo convierte en piedra.

ciudad: término que reproduce el latín *civitas*, utilizado por César en *Comentarios a la guerra de las Galias* para designar las circunscripciones territoriales galas, alrededor de una sesentena, las cuales se corresponden con las «provincias» irlandesas; a su vez, las ciudades están subdivididas en *pagi* («países») análogos a las «tribus» o «cantones» irlandeses. Desconocemos la palabra gala, que debió ser algo así como **brog-* «país». La palabra latina, que es más o menos sinónima de *urbs*, «ciudad», y que, en esta acepción, se opone a *ager*, «campo», es inexacta porque la aglomeración urbana es un hecho extraño a la civilización celta. Véase «cantón (tuath)».

civilización celta: se trata de una expresión contemporánea aplicada a concepciones antiguas y medievales. La palabra «civilización» sólo puede servir para designar las apariencias y las huellas materiales de la existencia de los celtas en la Antigüedad y en la Alta Edad Media. No es un hecho espiritual, lingüístico o religioso, sino exclusivamente arqueológico, en la medida en la que está demostrada o es verosímil la existencia de cierta unidad política celta.

clan: transcripción francesa (o inglesa) del gaélico *clann*, que designa en general una «descendencia», pero también, lo que es aún más común, los productos animales o vegetales. En la organización política celta insular, la palabra acabó por significar «clan, nación, tribu» o «de la misma raza». El significado más preciso es el ligado a los niños nacidos del mismo padre. El equivalente galés *plant* tiene el mismo significado y el mismo origen (el latín *planta*), pero no la misma fortuna y extensión. Las aplicaciones toponímicas son numerosas (alrededor de quinientos ejemplos en el repertorio de Hogan, *Onomasticon Goidelicum*, pp. 235b-246a).

clase: grupo o categoría de la sociedad al que se le impone una función determinada. Este concepto clasificatorio tiene, en nuestro estudio, un principio y una finalidad únicamente religiosa, aunque es evidente que acarrea consecuencias sociales, comunes e individuales. Tal y como están constituidas, esto es, por su articulación, las clases son un hecho típicamente indoeuropeo. En el ámbito celta, no se enumeran o comentan ni expresa ni formalmente en un texto análogo al *Código de Manu (Manavadharmashastra)* hindú, pero su existencia se deduce claramente del análisis textual. La más importante, en la India como entre los celtas, es la clase sacerdotal (brahmanes de la India y druidas de los celtas). Inmediatamente vienen las clases guerrera y productora (o artesanal): *kshatriyas* y *vaishyas* en la India, guerreros y artesanos en los celtas. Véanse «ideología tripartita» y «tripartición».

Cleitech: residencia, a la vez mítica y monárquica, situada cerca del Boyne, en las proximidades del *Brug na Boinne*, donde

habitan los dioses de Irlanda. Es también la residencia de algunos soberanos (Cormac, por ejemplo, o Muirchertach, quien allí sufrió la triple muerte sacrificial propia de los reyes desgastados por el poder).

cli: nombre del poeta, el tercero en dignidad tras el *ollam* y el *anrud* en la jerarquía de los *filid*. Es un sentido metafórico de *cli* «pilar, sostén, campeón». Véanse «file», «anrud» y «ollam».

cluichi caintech («juegos fúnebres»): nombre de los juegos que seguían, en la Irlanda precristiana, a los funerales de un héroe. Véase «fuego (guerrero)».

Cnamchaill (literalmente, «madera de destrucción»): en la leyenda de Mog Ruith, nombre del pilar (de madera) con una función y un origen bastante oscuros (¿traído de Gran Bretaña?) que está constituido por los restos de la «rueda remante» o rueda cósmica. Véase «Mog Ruith».

coelbren: palabra galesa (en su formulación completa, *coelbren y beirdd,* «alfabeto de los bardos») que corresponde al irlandés *crann-chur* y al bretón *prenn-denn*. Su significado literal es «signo de la madera».

coiced («quinto» o «provincia»). Véase «provincia».

Coirpre, Cairpre: *file* que compuso la primera sátira en Irlanda con la que provocó la abdicación de Bres, el mal rey de los fomores, según el relato *Cath Maighe Tuireadh*. Existen otros personajes míticos o pseudohistóricos que llevan este nombre, en particular el rey Coirpre Nia Fer y el compañero de armas del druida Colptha, Cairpre Liffechar, en el relato *Forbuis Droma Damhghaire*.

collar: atributo o símbolo de la justicia impartida por el gran juez-druida Morann: el collar se aflojaba si el juicio era justo y, por el contrario, apretaba el cuello hasta la asfixia si el juicio era injusto o inicuo.

Colman: rey de Connaught, padre del rey Guaire quien tuvo que soportar una entrevista con la «Pesada Compañía» de los *filid* injustos y exigentes. Su nombre es una variante de *colum*, préstamo del latín *columba*.

Colptha: uno de los cinco druidas del rey Cormac en la guerra inicua que libra contra los habitantes de Munster para obligarlos a pagar tributos. Colptha es un druida guerrero de aspecto poderoso y horrible. Sin embargo, es vencido en combate singular por Cennmhar, druida y discípulo de Mog Ruith, según el relato *Forbuis Droma Damhghaire*. El significado del antropónimo es «orgulloso, soberbio».

Columcille, hijo de Feilem: nombre irlandés de San Columbano, muerto en 532. *Colum* procede de un étimo latino *columba* (una forma secundaria de *colman*); *cille* es «compañero». San Columbano desempeña también, tanto por sus acciones como por su influencia, un importante papel en la historia política de Irlanda en la Alta Edad Media.

Colum Cualeinech: herrero de los Tuatha Dé Danann en el relato *Cath Maighe Tuireadh*. El nombre es figurado e irrespetuoso: «paloma con rostro de carbón».

columna (o pilar): en las descripciones de navegaciones, generalmente, las columnas sostienen islas maravillosas donde abundan los santos llegados de Irlanda. Se trata de imágenes o transposiciones/adaptaciones de la columna que sostiene el mundo (la tierra y el cielo), una concepción muy antigua de la que Irlanda no ha conservado ningún resto en su mitología.

Conaille Murthemne: nombre de un pueblo (o clan) y de un lugar del Ulster, localizado probablemente en el condado de Louth. *Conaille* vienen del nombre *Conall (Cernach)* que está frecuentemente atestiguado en la toponimia (cfr. *Tír Conaill*). Muirthemne es el nombre de una llanura entre Sliab Fuaid y Dundalk.

Conaire Mor («el Grande»): hijo de Mess Buachalla: rey supremo de Irlanda, descendiente de Cormac.

Conall Cernach («el Victorioso»): hermano de leche de Cuchulainn, es hijo del poeta Amorgen y de su esposa Findchoem. Es quien venga a Cuchulainn matando a Lugaid. Es capaz de realizar todas las hazañas de Cuchulainn, salvo el manejo de la *Gae Bulg*. La leyenda dice que Conall Cernach mató a más hombres de Connaught que vivos dejó y que no pasaba un día sin que matase a alguno. Esta notable animosidad había sido predicha por los druidas desde su nacimiento. Véase «Cet mac Magach».

Conchobar mac Nessa: rey mítico del Ulster cuyo nombre aparece muy frecuentemente en los relatos épicos. Es hijo del druida Cathbad y de la reina guerrera Ness. Él mismo tiene varios hijos, entre los que destaca Cuchulainn, nacido de sus amores con su hermana Dechtire, quien era también su cochero. El nombre significa «auxilio de perro» por alusión metafórica a la calidad guerrera simbólica de este animal, muy apreciado entre los celtas. Conchobar es también el nombre de un río en el que se baña al rey cuando nace. El antropónimo se ha preservado muy frecuentemente en irlandés moderno; la grafía anglizada *Conor* reproduce aproximadamente su pronunciación.

CONCILIUM GALLIARUM («asamblea de los galos»): traducción o adaptación (de la que desconocemos el original galo) del nombre de la fiesta celta del primero de agosto, llamada *Lugnasad* en Irlanda. Las autoridades romanas la recuperaron en provecho del culto imperial, pero sus rasgos originales son aún bastante discernibles:

— *asamblea general* de todas las ciudades;
— *ceremonias religiosas*;
— *juegos y concursos* de canto y poesía;
— *discusión* de los asuntos políticos y judiciales.

No debe confundirse el *Concilium Galliarum* con la asambea de druidas en el bosque de los carnutes, la cual corresponde a *Beltaine* y no a *Lugnasad*. Véase Françoise Le Roux, «Lyon et le Concilium Galliarum», *Ogam*, 1952, n.° 4, pp. 280-2854, y «Études sur le Festiaire celtique. IV. Lugnasad ou la fête du roi», *Ogam*, 1962, n.° 14, pp. 343-372.

Conle, Condle: hijo del legendario rey Conn Cetchathach. El relato *Echtra Conle* («Las aventuras de Conle») cuenta cómo una bella joven lo llevó sin retorno al Otro Mundo a pesar del dolor de su padre y de los desesperados esfuerzos del druida Corann. Su sobrenombre es *Caem*, «el Bello». Conle o Conla es también el nombre del hijo de Cuchulainn y de la reina guerrera Aoife; no aparece más que en el relato *Aided Oenfir Aife* («La muerte del Hijo Único de Aoife»), que cuenta cómo su padre lo mató en un combate singular.

Conn Cetchathach («el de las Cien Batallas»): rey mítico de Irlanda cuyo reinado estuvo marcado por una prosperidad, una abundancia y una justicia inigualadas. El apodo alude a los numerosos combates que libró victoriosamente para someter a sus vasallos, los reyes de las provincias. Ancestro de un largo linaje de reyes supremos (el gran rey Cormac es su nieto), es el héroe del relato titulado *Baile*

in Scail («El éxtasis del héroe») y a quien, durante un viaje al Otro Mundo, el dios Lug entrega la copa simbólica de la Soberanía. Las maravillas de la noche en la que nació se enumeran en el relato *Airne Fingein* («La velada de Fingen»). La prosperidad de su reinado sólo se interrumpió con su matrimonio con Becuma, mujer adúltera y maléfica. Véase «Becuma».

Connla: nombre del manantial que da origen a siete arroyos, uno de los cuales se convierte en el Shannon, otro río sagrado de Irlanda (junto con el Boyne). Está rodeado de avellanos cuyos frutos caídos come el salmón de la ciencia.

Connla Cainbrethach («Connla el del Buen Juicio»): jurista que, según *Senchus Mor*, puso en un aprieto a los druidas pidiéndoles el milagro de cambiar el curso del sol. El apodo tiene valor funcional y no sólo laudatorio.

Connacht («Connaught»). Véase «provincia».

CONVICTOLITAVIS (Convictolitave): magistrado heduo en cuyo favor interviene César para mantenerlo en su cargo y silenciar así a una facción adversa encabezada por Coto. Pero tanto Convictolitave como Coto participarán en el alzamiento general dirigido por Vercingétorix.

copa: sustituto y equivalente del caldero de soberanía. Contiene la bebida embriagadora que procura la ebriedad (de poder) y permite acceder al éxtasis de lo sagrado. Es también la copa de verdad sobre la que no se puede proferir una mentira sin que se rompa. Por último, es el prototipo y el arquetipo del Grial de las novelas artúricas.

copero (irlandés *deogbaire*): nombre del druida especializado en la distribución y vigilancia de la bebida (hidromiel, cerveza o vino) en la corte de un rey. Esta especialización es normal, ya que toda bebida embriagadora era un medio de comunicación con el Otro Mundo y un símbolo de la soberanía. Pero la competencia del copero normalmente se extiende también a todo elemento líquido: en la leyenda *Tochmarc Etaine*, el hermano del Dagda encomienda a tres druidas coperos la vigilancia del manantial maravilloso del Segais. Véanse «Dagda», «Nechtan» y «Boand».

Corann: druida de Conn Cetchathach que no logra impedir la partida del hijo del rey, Conle, al Otro Mundo en compañía de la joven que viene a buscarlo. Su magia es en efecto menos fuerte que la de la joven. *Corann* significa «corona, guirlanda» (del latín *corona*), cuya forma habitual es *corôin*.

Corb: uno de los tres poetas del rey Conn Cetchathach (los otros dos son Cesarn y Ethain). Al parecer, el nombre significa «carro».

Cormac Conlongas o **Conloingas** («Cormac el Exiliado»): uno de los hijos del rey Conchobar. Tras el crimen de este último, que ha matado a traición a los tres hijos de Uisliu (o Usnech), se exilia a Connaught con otros ultonianos de alto rango. El apodo es una alusión a este episodio del ciclo del Ulster.

Cormac mac Airt («Cormac hijo de Art»): rey supremo de Irlanda mencionado frecuentemente en todos los textos. Es, con su adversario Mog Ruith, el personaje principal de *Forbuis Droma Damhghaire*, relato que narra sus vanos esfuerzos por someter Munster y forzar a sus habitantes a pagar tributo. El nombre de *Cormac* sin duda ligado etimológicamente al de la «cerveza»: irlandés antiguo *cuirm*, *coirm*, la bebida de los festines donde se

ejerce la generosidad real, dispensadora de placer y embriaguez. *Art* se explica etimológicamente por el nombre del «oso» y de la «piedra» en su calidad de símbolos de la Soberanía.

Cornualles: el papel de este país en la historia celta desde la Edad Media se ha borrado en comparación con el de Irlanda, el País de Gales o Bretaña. La independencia política llegó a su fin en el siglo X y su lengua desapareció, tras una larga decadencia, en el siglo XVIII. Al contrario de lo que sucedió en el País de Gales, la lengua córnica no fue utilizada por el clero y no se tradujo a ella la Biblia. Exceptuando muy raras reminiscencias, no existe ningún elemento mítico o mitológico en los escasos textos córnicos conocidos desde hace relativamente poco (segunda mitad del siglo XIX), todos ellos religiosos, tardíos y a veces mal editados. Sin embargo, en Cornualles se encuentran algunos emplazamientos artúricos fundamentales.

corrguinech (literalmente «punta hiriente»): nombre de una especialización de satirista. Esta palabra aparece en el relato *Cath Maighe Tuireadh*.

cortejo: esta palabra reproduce aproximadamente, sin precisión alguna, el irlandés *tochmarc*. No se trata, en efecto, de una corte galante hecha por un hombre a una mujer o a una joven. Irlanda denomina así, en las antípodas del amor cortés, el conjunto de trámites y formalidades que conducen al matrimonio y se resumen en dos puntos:

— la *petición* de matrimonio (al padre de la muchacha o la mujer),
— el *pago* a la familia de la mujer del precio de compra.

Todo es una cuestión de rango, dignidad y fortuna, y no sólo de sentimientos, ya que la mejor boda es aquella en la que las aportaciones respectivas de los esposos son iguales. Las formalidades que conocemos desembocan en un contrato jurídico e ignoramos, si existe, el nombre específico precristiano del matrimonio religioso. El nombre irlandés del matrimonio, *posad*, irlandés medio *pôsad*, nombre derivado del verbo de *posaid* («casarse»), es un préstamo de latín *(sponsare)* que se aplica a la ceremonia cristiana.

COTUS (Coto): jefe heduo contra el que interviene César en el conflicto que lo opone a Convictolitave en lo relativo a la atribución de la magistratura suprema de la ciudad hedua. El nombre parece estar relacionado con el radical **kotto-s* que significa «viejo».

crann-chur, crann-chor («lance de la madera»): nombre de los trozos de madera que sirven para echar suertes en los textos jurídicos irlandeses. La composición sintética denota un origen antiguo. Cfr. el bretón *prenn-den* y el galés *coelbren(n)*. Véanse «madera» y «bosque».

Credne Cerd: broncista de los Tuatha Dé Danann en el relato *Cath Maighe Tuireadh*. *Credne* es un diminutivo antroponímico formado a partir de *cred*, «bronce», y *cerd*, que significa «artesano» en el sentido más amplio. Credne forma parte de los artesanos encargados del armamento de las tropas que luchan contra los fomores.

creencia: véase «tradición».

Cridenbel («Corazón-Boca»): satirista de los Tuatha Dé Danann en el relato *Cath Maighe Tuireadh*. Entra en conflicto con el Dagda, a quien arrebata, durante cierto tiempo, un tercio de su parte de alimento. No obstante, el asunto termina muy mal para Cridenbel, pues muere por tragarse tres monedas de oro escondidas por el Dagda en la comida a modo de

veneno. El truco era un consejo del hijo del Dagda, Mac Oc.

Crimthann: la leyenda irlandesa registra la existencia de al menos tres príncipes que llevan este nombre. El más notable es Crimthann, hijo de Ende Cennselach. Su hija Eithne Uathach («la Horrible») fue alimentada, explica el relato *Coir Anmann*, con la carne de niños pequeños con el único fin de acelerar su crecimiento y que estuviese cuanto antes en condiciones de casarse. En lexicografía, *Crimthann* es sinónimo de *sinnach*, «zorro».

Crom Cruaich («Curva del Túmulo»): en la leyenda hagiográfica, es el ídolo central de Irlanda en la «Llanura de la Prosternación» *(Mag Slecht)*. El demonio que la habitaba fue expulsado por san Patricio.

Crom Darail y **Crom Deroil:** nombre de los dos druidas que vigilan las defensas de Tara durante la irrupción de los ultonianos en el relato de la *Mesca Ulad* («La embriaguez de los ultonianos»). Crom Darail, que se equivocó sobre la naturaleza del ejército del Ulster (¡al que tomó por árboles!), cae hacia el exterior de la muralla; Crom Deroil, que los identificó correctamente, cae hacia el interior de la muralla y tiene todavía tiempo para tirarle uno de sus ojos al enemigo a modo apotropaico. Los nombres son paralelos y asonantados, pero sorprenden en el caso de druidas: *Crom* «curva» y *Deroil* «débil, pequeño»; *Darail*, que no está atestiguado como adjetivo en los repertorios o diccionarios habituales, quizá proceda del nombre del roble *(dar)*. Cfr. El caso de *Camall mac Riagail*.

Cromdes: nombre del druida de Conn Cetchathach en el relato *La boda de Conn y Becuma*. Es él quien anuncia a Art, el hijo del rey, que va a tener que exiliarse a causa de la mujer. El significado del nombre del druida es acorde con la naturaleza del episodio: «mal arreglo».

Cruachan, Cruachu: capital de la provincia de Connaught, residencia del rey Ailill y de la reina Medb, actualmente *Croghan* en el condado de Roscommon. *Cruachan* es el genitivo de *Cruachu*, tomado por un nominativo. El topónimo significa sencillamente «túmulo, colina». Está atestiguado también en su forma simple *cruach*. Véanse «Ailill» y «Medb».

Cruitine, Cruttine: nombre de un poeta de acuerdo con una anécdota contada por el *Glosario de Cormac*, diminutivo formado a partir de *cruit (crot)*, «arpa».

cruitire («arpista»): véase «arpa».

Cuallaid, hijo de Diarmait: en la *Vida de san Berach*, es el nombre de un druida, hijo de rey, que busca en vano vengar a su padre Diarmait, cuya muerte había sido prfetizada por el santo. El nombre no se ha podido explicar, salvo que se deba entender como «perro salvaje».

Cuchulainn («Perro de Culann»): hijo del dios Lug y de Eithne. Su nacimiento terrenal es resultado de la cohabitación del rey Conchobar y de su hermana Dechtire con ocasión de un viaje al Otro Mundo. Tiene como padre putativo a Sualtam y como padre adoptivo al poeta Amorgen. Estas cuatro paternidades producen un héroe común a todo el Ulster. Su primer nombre es Sétanta («caminante») y debe su nombre definitivo a su primera hazaña infantil, la cual consistió en matar al perro guardián (o de combate) del herrero Culann. Cuchulainn es el protagonista del gran relato conocido como *Tain Bo Cualnge*, que describe con detalle los combates singulares del héroe en defensa de la frontera del Ulster.

Cuchulainn impide el paso a las tropas de las otras cuatro provincias de Irlanda coaligadas contra el Ulster bajo la dirección de la reina Medb.

Cuicthi («cinco días»): nombre de circunstancias prestado a la diosa Brigit para explicar el plazo legal antes del duelo judicial entre un acreedor y un defensor, los cuales debían esperar a que interviniese la divinidad. Véase «Brigit».

cuil («gusano, mariposa, insecto, mosca»): esta palabra designa en general un insecto o un gusano pequeño. En *Tochmarc Etain* caracteriza el regreso de Etain al estado primordial e infinitesimal. De este estado infinitesimal volverá a la forma humana cuando la mujer de Etar, rey del Ulster, la cual bebía de una copa, absorba el gusano. Véase «gusano».

Cuill (mac): hijo de Cermat (a su vez hijo del Dagda) y uno de los tres reyes míticos que reinaban en Irlanda a la llegada de los goidelos. El nombre significa «hijo del avellano» por alusión a la magia de los Tuatha Dé Danann. Véanse «mac Greine» y «mac Cecht».

Cuilliu (Batalla de): el topónimo, que no se ha podido determinar (en Leinster), no parece estar atestiguado en esta forma, ya que es un nominativo rehecho a partir de *Cuillenn*, del que, en cambio, existen varias manifestaciones. El nombre debe de estar relacionado con *coll*, «avellano».

Culann: herrero del Ulster, cuyo nombre recibe Cuchulainn («Perro de Culann») del druida Cathbad después de que matase, en su tierna infancia (¡cuando sólo tenía cuatro años!), al perro guardián que cuidaba sus rebaños.
culto: parte material de la religión que César llama *religiones*. Está muy mal atestiguado en la tradición celta, pero en algunos relatos quedan huellas muy claras de prácticas rituales.

Cu Roi: rey mítico análogo al Caballero Verde de las novelas galesas y artúricas. Aparece en numerosos relatos del ciclo épico, en particular dos: *Fled Bricrend* y *Mesca Ulad*. Comienza ayudando a Cuchulainn a imponer su superioridad heroica concluyendo una serie de pruebas difíciles y luego, como consecuencia del adulterio de su mujer Blathnaid («Florecilla») con Cuchulainn, se enfrenta a él. El nombre significa literalmente «Perro del Campo de Batalla». Véanse también «Cuchulainn» y «caballeros» (en esta última entrada, la referencia a A. K. Coomaraswamy).

culmen («piel de vaca»): nombre de un manuscrito perdido, si es que no se trata de un manuscrito legendario.

Curcog: hija del dios Oengus en el relato *Altrom Tige Da Medar* («El alimento de la casa de los dos vasos»), que presenta su nacimiento como simultáneo al de Eithne. Nace como hija de un simple servidor y es la alegoría y la personificación de Irlanda destinada a convertirse al cristianismo. Curcog se llama así porque llevaba, según el texto, una mecha de cabello rubio *(curach)* en la frente.

D

Dagda (de **dago-devo-s*, literalmente «dios bueno» o «muy divino»): dios-druida y dios de los druidas, señor de los elementos y de la ciencia (saber sacerdotal), y también dios de la amistad y de los contratos, del tiempo cronológico y atmosférico, y de la eternidad, todo ello sin dejar de ser guerrero (dispone de la Soberanía). Es, después de Lug y antes de Ogma o Diancecht, el dios más importante del panteón irlandés y del estado mayor de los Tuatha Dé Danann en el

relato mitológico *Cath Maighe Tuireadh* y en las primeras versiones del ciclo de Etain. Su hija es Brigit, que, bajo el nombre de Boand, es la mujer de su hermano Elcmar (otro nombre de Ogma), y que por adulterio, según la concepción de la moral cristiana de los transcriptores, le da un hijo: Oengus «Elección Única» o Mac Oc «Hijo Joven» (el Apolo celta en su aspecto de juventud). Otros nombres suyos son *Dagan*, «el buenecito», *Eochaid Ollathir* («Padre Poderoso») y *Ruadh Rofhessa*, «Rojo de la Ciencia Perfecta». Su residencia es el *Brug na Boinne* («Albergue del Boyne»), situado en el túmulo de Newgrange. Pero lo desposeyó de él su hijo, Mac Oc, en los términos fijados por un convenio del que se infería el préstamo del dominio durante un día y una noche. Pero un día y una noche son el equivalente simbólico de la Eternidad y el Dagda pierde su propiedad. Sus principales atributos son la maza, que mata por un extremo (en este mundo) y resucita por el otro (en el Otro Mundo), y el caldero, al mismo tiempo de la abundancia, la inmortalidad y la resurrección. Pero el tercer atributo, la rueda cósmica, sólo se encuentra con el druida Mog Ruith y el dios galo Taranis. Véanse los otros nombres de dioses «Boand», «Brigit», «Diancecht», «Elcmar», «Lug», Mac Oc», «Oengus», «Ogma (Ogmios)», etc. Cfr. «Mog Ruith» y «Taranis».

DAGOLITUS: antropónimo galo atestiguado por la epigrafía. Su significado, «muy dedicado al rito», implica el empleo superlativo de *dago-* «bueno» idéntico al de *dag-/deg-* en irlandés medio; *litus* es la misma palabra que el irlandés *lith*, galés *llid*, bretón *lid*, «celebración, fiesta (religiosa)». Véase Christian-J. Guyonvarc'h Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques III. 7. Gaulois DAGOLITUS, "très adonné au rite"», *Ogam*, 1959, n.º 11, pp. 284-285.

dail, dal («asamblea»): las asambleas se mantenían con ocasión de las grandes fiestas calendarias, sobre todo *Lugnasad* y *Samhain*. El nombre da cuenta ante todo de una noción jurídica de legalidad, pues una de las primeras atribuciones de la asamblea es la revisión de las leyes, los contratos, los códigos y todas las disposiciones administrativas, financieras o políticas. La asamblea de este modo distinta del *oenach* o «reunión» que se traduce a menudo impropiamente como «feria» (inglés *fair*). Véase «oenach».

Darbre, Dairbre: residencia del druida mítico Mog Ruith. El significado es «bosque» o «pequeño robledal».

Daithe: nombre propio femenino cuyo significado literal es «luz, ligereza, vivacidad». Es hija de Ross Aichi, hermana de Ailill, y copero de Lug.

Dallan, Dâlan: druida del rey Eochaid (o Eochu) en la versión *Egerton 1782* de *Tochmarc Étaine*. Según esta versión, gracias a su magia y a sus ogams grabados sobre varitas de tejo, vuelve a encontrar a Etain, mujer de Eochaid, que había sido raptada por el dios Midir. Este nombre es un diminutivo de *dall* («ciego»).

Dana: uno de los nombres de la gran divinidad femenina irlandesa cuyo equivalente galés es *dôn*. Otro nombre es *Ana*, *Anu* según el *Glosario de Cormac*, pero no tenemos certeza de que estén directamente emparentados. El empleo más frecuente de Dana surge del nombre de los Tuatha Dé Danann («Gente de la Diosa Dana») con el que los irlandeses designan a sus divinidades precristianas y el poblamiento mítico anterior a los goidelos. Véanse «Brigit», «Boand», «Etain» y «Eithne».

Daurblada: nombre del arpa del Dagda, seguramente por una metátesis

de *da* y de *bla*, literalmente «roble de los dos lugares».

dee: significa «dioses» en la expresión *dee 7 andee* «dioses y no dioses». Véase «andee».

Deichtire, Deichtine, Dechtire: hermana y cochera del rey Conchobar, después esposa de Fergus, hijo de Roech, otro rey del Ulster, destronado por la madre de Conchobar, Ness. En el curso de una expedición que termina en una casa del Otro Mundo, según el relato *Compert Con Culaind* («La concepción de Cuchulainn»), Dechtire trae al mundo, por obra de su hermano, un niño que, engendrado y nacido tres veces, será Sétanta, el futuro Cuchulainn, por otro lado hijo del dios Lug y Eithne. El nombre parece corresponder al latín *dextera* y la variante *Deichtine* es una adaptación mediante el diminutivo irlandés en *-ine*.

DEIOTAROS (Deyotaro): nombre de varios príncipes gálatas, uno de los cuales, en el siglo I a.C., según Cicerón, estaba versado en el arte augural y no hacía nada sin consultar los auspicios. El nombre es una contracción de *deivo-tarvo-s*, «toro divino», que es una de las posibles maneras de calificar la monarquía: en Irlanda *tarbh*, «toro», es a veces un epíteto laudativo aplicado al rey mediante una metáfora que define su fuerza física y militar.

Deirdriu, Deirdre: heroína del relato titulado *Longes mac nUislenn* («El exilio de los hijos de Uisliu») y prometida desde su nacimiento al rey Conchobar, al que ella no ama. Consigue que la rapte Naoise y, con los hermanos de éste, corren varias aventuras errando de un refugio a otro. Con la promesa formal de Conchobar, arrancada por los ultonianos, de que no les haría ningún mal, Deirdre y los tres hemanos vuelven a Emain Macha. Pero Conchobar hace matar a Naoise y a sus dos hermanos por traición, y toma a Deirdre como concubina. Después de haber llorado mucho tiempo a su marido, se lanza, mientras el rey la llevaba en carro, de cabeza contra una roca impulsada por la desesperación. Quienes apoyaban a Naoise se exilian a Connaught, como uno de los hijos del rey, Cormac Condlongas, al tiempo que el druida Cathbad, el propio padre del rey, maldice Emain Macha, la cual acabará incendiada.

deiseil, dessel, deiseal («dirección del sol, curso del sol hacia la derecha», esto es, en el sentido de las agujas del reloj): empleado como adverbio o preposición la palabra significa «en el sentido del sol». El compuesto más verosímil es *des-* «sur» y *-sel* derivado de *sul* «ojo» en su significado antiguo de «sol». Véase «dextratio».

Delt: nombre propio y también nombre de río en *Tain Bo Cualnge*, situado en la Conaille Muirthemne. El significado sigue sin estar determinado.

Deoch, hija de Finghin: en el relato *La muerte de los hijos de Ler*, es la esposa de Lairgnen, rey de Connaught, que busca apropiarse, para su placer personal, de los cuatro hijos de Ler, aún metamorfoseados en cisnes. Se los exige al rey, que, tomándolos brutalmente, provoca su vuelta al estado humano, su conversión al cristianismo y su muerte en olor de santidad. El nombre es una variante de *deog*, «bebida, filtro».

deogbaire («copero»): Véase «copero».

Derb Forgaill: hija del rey de Noruega que viene, en compañía de su criada, a ofrecerse a Cuchulainn. Como llegan bajo la forma de pájaros, el héroe la hiere de una pedrada con una honda. Luego,

una vez la hubo curado, se la da a su hijo adoptivo Lugaid. El significado del antropónimo es «testimonio seguro».

Dergdamsa: druida de Mog Neid, rey de Musnter. El significado del nombre no tiene mucho sentido: *derg* es «rojo» y *damsa* es «danza».

Dergnat: mujer de Partolón, cuyo adulterio con Topa, el criado de su marido, cuenta el *Libro de las conquistas*. El significado del nombre es «pulga» (literalmente «rojita») y tiene valor peyorativo; cfr. la expresión *dergnat chormthigni*, «pulga de casa de la cerveza», usada para nombrar la causa de un contratiempo o una perturbación en un festín. Según parece, esta misma expresión designa también a un personaje obsequioso que no cesa de levantarse ante su superior jerárquico.

Dergraith («Fuerte Rojo»): topónimo situado en Magh Feimhean, actualmente Derrygrath en Tipperary.

dervo-: raíz pancéltica del nombre del «roble», que se ha relacionado sin fundamento con el nombre de los druidas (cuya base radical es distinta) a causa de la etimología analógica de Plinio en su *Historia Naturalis*, XVI, 249.

dextratio: nombre latino del movimiento hacia la derecha (en el sentido de la marcha del sol). Es el nombre técnico que corresponde al *deisil* irlandés, el cual designa a la vez la *dextratio* y la circunambulación.

Diancecht: dios-médico de los Tuatha Dé Danann. Aparece principalmente en el relato *Cath Maighe Tuireadh*, donde cura a los combatientes heridos y resucita a los muertos sumergiéndolos en la Fuente de la Salud después de haber entonado varios encantamientos. Es padre de dos hijos, Miach, «celemín», y Oirmiach (doble del anterior, y una hija, Airmed, «medida». Es un dios celoso y vengativo, que llega a matar a su hijo Miach por haber logrado el implante del brazo cortado de Nuada cuando él mismo se había conformado con aplicarle una prótesis de plata. Su nombre significa «agarre rápido», probablemente por alusión a la eficacia de sus técnicas mágicas y médicas. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXXI. 142. Irlandais Airmed "mesure" et Miach "boisseau", breton arveziñ "examiner"», *Ogam*, 1968, n.º 20, pp. 351-352. Cfr. «Airmed», «Miach» y «Oirmiach».

Diarmaid, Diarmuid, Diarmoid (o con «t» final), **Dermaid** («olvido»): nombre propio considerado frecuentemente como típico irlandés (*Dermot* en grafía anglizada), en la línea del de san Patricio (*Padraig*); cfr. una frase de Dinnen, *Foclôir*, p. 333: tâ diarmaid dâ chiapadh, «the irish are being tortured».

dichetal do chennaib cnâime («hechizo mediante las puntas de los huesos», esto es, de los dedos): canto encantatorio reservado a los *filid* y sobre el que no tenemos ninguna indicación. Parece que el encantamiento era improvisado.

Dil mac hu Chrecga di Ossraigib («hijo de Muccu Creacga d'Ossory»): druida que, al dar a su hija Moncha a Eogan, provoca la concepción y el nacimiento del gran rey Fiachna Muillethan. El antropónimo puede ser masculino o femenino y su significado es «querido, amado, preciado, provechoso».

Dinas Emrys («Fortaleza de Ambrosio»): capital del reino de Britania en los tiempos del soberano mítico Vortigern.

Dis Pater: nombre latino con el que César,

en su explicación de las creencias galas, designa al dios del que los celtas afirmaban proceder. Se ha intentado relacionar *Dis* con el irlandés *dith* «destrucción», ya que el padre de los vivos es también el de los muertos. Pero *Dis* es una palabra latina y esta vinculación no tiene ningún fundamento léxico.

Dithorba: rey del Ulster que, en la leyenda de Macha, rechaza entregar a esta última la parte del reino que le corresponde. Sus tres hijos prolongan tal negativa y son sucesivamente sometidos por la fuerza física de Macha. El nombre debe ser un derivado antroponímico de *dithrub*, «desierto».

DIVICIACUS (Diviciaco): druida y jefe real del gobierno heduo al inicio de la guerra de las Galias. Su política consistió en apoyarse en la alianza con Roma para preservar la Galia de la amenaza romana e imponer la supremacía de los heduos. Desde el 63 antes de nuestra era, cuando fue a pedir socorro a Roma, mantiene con César relaciones estables, difíciles de definir, no obstante, en todos sus matices a partir de la única narración de los eventos que supone *Comentarios a la guerra de las Galias*. César lo considera un hombre de una gran habilidad en el arte de la negociación y del compromiso —actividad diplomática por excelencia—, cuando por ejemplo penetra, a petición de César, en territorio belóvaco y luego, sin impulsar las operaciones militares, interviene ante el procónsul a favor de los belóvacos, hasta ese momento amigos de los heduos. Es el único druida histórico cuya existencia conocemos, pero no tenemos ninguna información sobre sus funciones y su actividad religiosas. Su hermano es Dúmnorix y los dos nombres presentan un curioso paralelismo: Diviciacus es el «divino» y Dúmnorix, el «rey del mundo». Sus posiciones políticas son también extrañamente opuestas: Diviciaco preconiza la alianza romana y Dúmnorix es el jefe del partido antirromano. La primera vez César perdona a Dúmnorix a ruegos de Diviciaco. Pero, cuando Dúmnorix pone como pretexto un interdicto religioso para negarse a partir a Gran Bretaña, César ordena matarlo. Después de esto, ya no se habla más de Diviciaco en los *Comentarios*. Véase Françoise Le Roux, «Nouvelles recherches sur les druides», *Ogam*, 1970-73, n.° 22-25, pp. 207 y ss.

dlui fulla: hechizo practicado por los *filid* de acuerdo con *Coir Anmann*, que es la única fuente de información explícita que tenemos. Su significado es «brizna o ramita de alucinación». La significación exacta de *fulla* se desconoce, pero el término se aplica siempre con un matiz mágico a la ofuscación o a la locura.

doborchu («nutria», literalmente «perro de agua»): matando una nutria (que bebía su sangre), Cuchulainn da fin, antes de morir, a la serie de hazañas guerreras que había iniciado matando al perro del herrero Culann, lo que lo hizo merecedor de su nombre. Véase «Cuchulainn».

doerbaird («bardo esclavo»): bardo no libre por oposición al *soerbaird* o «bardo libre», que posee ganado sin deber su disfrute a un convenio o un contrato con un propietario. La ausencia de nobleza y la privación de libertad son incompatibles con la condición sacerdotal. Véanse los anexos.

Domnall (irlandés moderno *Domhnall*): nombre patronímico muy frecuente desde la Alta Edad Media. La grafía anglizada es *Donnell*.

Dond, Donn (hijo de Mil): nombre del primer goidelo que desembarcó en

Irlanda según la leyenda del *Libro de las conquistas*. La palabra significa «pardo» con un matiz claro que tira hacia el amarillo o el rojo. Por tanto, pudo servir de antropónimo para calificar un color de tez, de cabello de las personas o de pelaje de los animales. *Donn* es también el nombre del célebre toro de Cualnge.

Dos: poeta en el tercer año de estudios y que se halla en el quinto rango de la jerarquía de poetas. Su canto específico es el *laid* y el precio establecido para una composición poética suya es una vaca lechera. Tiene derecho a una escolta de cuatro personas. El nombre viene del uso metafórico de *dos*: «matorral» o «arbolillo con ramaje espeso», y luego, mediante una mudanza de sentido, «protección, campeón». Véase «laid».

doce días (bretón *gourdezioù* «grandes días»): fragmento del antiguo ciclo céltico de las calendas que ha subsistido en el folclore. Actualmente, la expresión designa de modo aproximado los seis últimos días de diciembre y los seis primeros de enero. Pero el ciclo de los doce días se conoce en todos los países celtas y en una parte del folclore europeo.

dragón: en el cuento galés *Llud y Llevelys*, los dragones son dos monstruos, uno blanco y otro rojo, que Llud logra encerrar en un arcón de piedra y enterrar en la fortaleza de Dinas Emrys: mientras estén encerrados allí ninguna invasión amenazará la isla de Britania. Pero en la historia de Vortigern relatada por Nennio son dos gusanos, uno rojo y otro blanco. El rojo representa a los britanos y el blanco a los sajones. El gusano (o dragón) blanco hace retroceder al rojo, más débil, a la espera de ser expulsado por él, lo que ocurrirá con el regreso de Arturo cuando eche a los sajones de toda Britania. Los gusanos (o dragones) son los mismos que los del relato irlandés *La concepción de los dos porqueros*. En cambio, no tienen nada que ver con los anguípedos galorromanos. Véase «cuil».

drisac, drisiuc, driseoc: bardo no libre del tercer grado, especializado en la sátira, pero al que se le reconocía el conocimiento de veinte relatos. El nombre es, por alusión a la sátira, una metáfora basada en *drisiuc, driseoc*, que designa a la vez la zarza y el rasguño que hace la espina de zarza.

Drobés: hidrónimo, nombre irlandés del Drowes que fluye del Lough Melvin a la Bahía de Donegal.

Dron (hija de Laren): esposa del druida mítico Mog Ruith. El significado del antropónimo es «sólido, firme, vigoroso».

Drostan: druida picto cuyo nombre se cita varias veces en los anales. Parece que es una forma diminutiva de *Drost, Drust*, nombre de un soberano picto que también aparece escrito como *Trost, Trust, Derst, Drerst*, pero cuyo significado no se ha determinado aún. Su equivalente britano es *Tristán*.

Drucht: nombre propio femenino, literalmente «rocío».

druida: lo que entendemos y designamos con este término es todo miembro de la clase sacerdotal celta sin distinción de especialización ni jerarquía. Cualquiera que forme parte de la clase sacerdotal ostenta el derecho y el poder de administrar lo sagrado, esto es, el privilegio de regular, permitir o prohibir las relaciones de los hombres con lo sagrado. «Druida» es por consiguiente un término general, pues Irlanda, a la que debemos la casi totalidad de nuestra información, no ha

conservado el nombre de las especializaciones funcionales contrarias al espíritu y la letra del cristianismo. Nuestro análisis tiene en cuenta esta particularidad de las fuentas insulares (se desconocen la mayor parte de las técnicas sacrificiales y buena parte de las técnicas adivinatorias y mágicas). Sin embargo, es indiscutible que el druida es un sacerdote, ostenta la autoridad espiritual y, por ello, no conoce otra jerarquía que la de la ciencia sagrada. En lo concerniente a la etimología, véanse los anexos.

druidecht («druidismo, ciencia del druida»): las acepciones más recientes de «magia, brujería» no deben tomarse en cuenta más que con respecto al cristianismo. Véanse los anexos.

Druim Chain («Cumbre Bonita»): uno de los antiguos nombres de Tara según los *Dindshenchas* y los anales. Esta forma analítica es más reciente que la forma sintética *Caondruim*. Véase esta palabra y «Tara».

DRUNEMETON: nombre, transmitido por Estrabón, del santuario de los Gálatas de Asia Menor. La forma y el significado de *nemeton* están claros, pero *dru-* resulta embarazoso. Se ha propuesto como traducción «roble» o «druida», pero ninguna de estas hipótesis parece conveniente. Véanse los anexos.

Duach: antepasado de Tailtiu, reina mítica de Irlanda y madre adoptiva de Lug en una genealogía enumerada por Keating. No existe ninguna otra referencia a este personaje. El nombre es un genitivo pasado al nominativo de *Daui*.

Dub Da Rind («Negro de las Dos Puntas»): nombre del druida del rey Muirchertach que es al mismo tiempo su hermano de leche. Interpreta correctamente el sueño premonitorio de la muerte del rey.

Dubloch («lago negro»): Hogan clasifica cuatro ejemplares de este hidrónimo (Black Lough) en el condado de Meath, en Leix (cerca de Stradbally en el Ulster), al sur del término municipal de Kilgeever y en la diócesis de Tuam.

Dubthach: nombre de un *file* así como de varios personajes míticos, por ejemplo uno que recibió el sobrenombre de *Doel Ulad*, «escarabajo del Ulster» (el escarabajo está mal considerado), por haber matado a todas las jóvenes de Emain Macha. La forma anglizada del antropónimo es *Duffy*.

duili fedha (literalmente «elementos de la madera»): nombre de los ogams grabados en madera cuyo manejo aprendía el bardo en el transcurso de su décimo año de estudios.

duili sluinnte (literalmente «elementos de designación»): expresión que sirve para nombrar y a veces introducir una lista genealógica, pues el estudio de la genealogía de las familias reales o principales formaba parte de las atribuciones de los *filid*.

DUMNONII (dumnonios): pueblo de Britania que ocupaba el extremo sudoeste de la isla, aproximadamente el Cornualles y el Devonshire actuales (galés: *Dyfneint*). El nombre de *Domnonia*, reino de Bretaña en el siglo XI (diócesis de Tréguier, Saint-Malo y Dol), lleva a pensar que los *domnonii* se establecieron en la costa septentrional de la península alrededor del siglo V. El significado no se ha fijado aún, pero el nombre corresponde al de los *Dé Domnan* irlandeses.

DÚMNORIX (Dúmnorix, «rey del mundo»): hermano del druida heduo Diviciaco. Véase «Diviciacus».

Dun Cermna(i) o **Dun Patraic**: fortaleza de Cermna, rey que reinó en Irlanda en cosoberanía con su hermano Sobhairce, la cual, según Hogan, *Onomasticon Goidelicum*, p. 379b, se encuentra «at the foot of the Old Head of Kinsale».

Dun Imbrith, Imrith o **Imrid**: topónimo mítico del Ulster que nombra una fortaleza de Cuchulainn en la llanura de Muirthemne.

Dun na mBarc («Fortaleza de las Barcas»): existen en la nomenclatura de Hogan dos topónimos de este nombre, uno en Corco Duibne (Corcaguiny), en Munster, y otro en Tirconnell.

Dun Lethglaisse: actualmente Downpatrick en el Ulster.

DUNUM («colina, fortaleza»): galo latinizado cuya forma inicial era *dunon*; cfr. el irlandés *dun* y el galés *din* (en los topónimos). Su significado de base es el de cercado o recinto fortificado cerrado, por lo que es la traducción del latín *oppidum*. El significado de «colina» es derivado y secundario. *Dunum* es uno de los radicales más ricos de la toponimia gala, mientras que *dun* es también frecuente en la toponimia irlandesa. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes de toponymie gauloise 1. Le toponyme gaulois DVNVM. 2. Répertoire des toponymes en LVGDVNVM», *Celticum*, 1963, n.º 6, pp. 363-376.

E

Eber Dond (o **Donn** «el Pardo»): hijo de Mil y ancestro de los goidelos que fue el primero en llegar de España a Irlanda, según el *Libro de las conquistas*, en compañía de sus hermanos y del *file* Amorgen, para adueñarse de su soberanía a costa de los Tuatha Dé Danann. De hecho, hay en las genealogías míticas o pseudohistóricas varios personajes con este nombre. Este nombre no es bíblico, pero se refiere con mucha seguridad al latín *Hibernia*. *Eber* significa «irlandés».

EBURONES: pueblo belga cuyo territorio cubría aproximadamente las provincias de Lieja y Limburgo, así como las regiones situadas al este del Rin en dirección a Colonia. Los eburones, con los reyes Catuvolco y Ambíorix, organizan y animan el alzamiento del norte de la Galia en el año 53. Su nombre está compuesto a partir de *eburo-*, «tejo», y quizá por esta razón Catuvolco, tras el fracaso de la sublevación, se suicida con tejo, según refiere César en los *Comentarios a la guerra de las Galias*. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques I, 4. Gaulois EBURONES, EBUROVICES "(les combattants), les hommes de l'if"», *Ogam*, 1959, n.º 11, pp. 39-42.

EBUROVICES: rama de los *Aulerci* (aulercos) que habitaba aproximadamente el departamento de Eure y que ha dado su nombre a *Évreux*. El etnónimo deriva de *eburo-*, «if», y es comparable al nombre de los eburones. Se puede entender como «los combatientes del tejo». Véase la entrada anterior.

Echtach, hijo de Ordan, hijo de Allaoi: otro nombre del padre de Nuada en el relato *La muerte de los Hijos de Tuireann*. Tiene dos posibles significados: «destructor, que da la muerte» o «pájaro de noche, búho».

éicse («poesía, literatura, ciencia»): término técnico que designa globalmente el arte y el saber de los *filid* y los bardos irlandeses, sinónimo de *filidecht*.

Eithne: personaje mítico femenino cuyo nombre aparece en formas diversas, de las que Eithne sólo es la más frecuente: *Ethie,*

Eithliu, Eithlenn, Eblend. Hija de Delbaeth («forma indiferenciada») y esposa del dios Lug, es también la madre de los dioses y, por tanto, del mismo Lug. Por esta razón, debe considerarse la gran divinidad femenina soberana, otros de cuyos nombres principales son Brigit y Boand. Eithne es un doblete o una forma secundaria de Etain (véase Christian-J. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 241-281). Eithne/Etain interviene esencialmente en dos grupos de relatos: las cinco versiones de *Tochmarc Etaine* y las relaciones pseudohistóricas del *Libro de las conquistas* solapados por la teogonía de *Cath Maighe Tuireadh*. A causa de su condición femenina y soberana, Eithne se ha mantenido en la poesía y en el folclore como la personificación de Irlanda y esto explica que reinas o esposas de nobles de alto rango lleven este nombre, por ejemplo E(i)thne Aitenchaithrech, mujer de Conchobar, o Eithne Inguba (otro nombre de Emer), mujer de Cuchulainn. El caso es similar al de Eochaid. Véase «Etain».

Elatha mac Delbaeth («hijo de Delbaeth»): jefe o rey de los fomores, padre del rey Bres, al que engendra con una mujer de los Tuatha Dé Danann. El significado del nombre *Elatha* es «arte, ciencia, saber, capacidad».

Elcmar: hermano del Dagda. Este último, para cometer con más comodidad adulterio (en términos de moral cristiana) con Boand, mujer de Elcmar, aleja a éste y suspende el curso del tiempo parando la marcha del sol, aunque el hijo que nace, Oengus, viene al mundo «la noche del día en el que fue engendrado». De acuerdo con *Tochmarc Etaine*, este mismo hijo, instigado por su padre adoptivo Midir, y gracias a un ardid del Dagda, desposee a Elcmar de su propiedad del Brug. El nombre significa «gran envidioso, celoso». *Elc* es una variante de *olc* que se encuentra en el nombre de los volcas y en el viejísimo nombre indoeuropeo del lobo, desaparecido del celta por un interdicto religioso. *Elcmar* debe considerarse como otro nombre de Ogma.

elementos: en la concepción celta existen cuatro elementos fundamentales: tierra, agua, aire y fuego. Los druidas son sus señores y los utilizan en sus hechizos para garantizar el éxito de sus empresas. La niebla, que participa en la naturaleza o el aspecto de cada uno de los cuatro, puede también definirse como un quinto elemento. Véanse «niebla», «tierra», «agua» y «fuego».

Elgnat: nombre de la mujer de Partolón (o de una de ellas), el primer ocupante mítico de Irlanda tras el diluvio. Parece que se ha producido una confusión entre *Dergnat* («pulga»), *Delgnat* («pequeño broche») y *Elgnat* que viene de otro nombre metafórico de Irlanda: *Elg* («noble, famosa, célebre») o *Elga*, que aparece en un número bastante grande de textos debido a los glosarios (principalmente, los de Cormac y O'Mulconry). El significado sería por tanto, a escoger, «pequeña noble» o, más probablemente, «(pequeña) Irlanda», como consecuencia y como confirmación del hecho de que todo señor de un lugar tiene por esposa a la Soberanía de ese lugar y tantas esposas como nombres tiene esa Soberanía.

elocuencia: entendida como arte de hablar bien y convencer, la elocuencia es, en Irlanda, atribuida al dios gavillero Ogma. Subyuga con su palabra a aquellos que lo oyen y escuchan, razón por la cual la elocuencia forma parte de las capacidades ordinarias del guerrero. Véase «cadena».

elutach, eludach, elodach, eluidech, eluthach, eluithech: adjetivo sustantivado

derivado del nombre verbal *elud, elod, elad* (de *as-lui*), que designa el hecho de «partir, irse, escapar, huir». Esta palabra se aplica expresamente a un «fugitivo» y, en definición jurídica, a cualquiera que se ponga fuera de la ley, sustrayéndose a los impedimentos o las obligaciones legales. Es el caso de los ladrones o criminales fugados: ya no los protege ninguna ley; no se concede ninguna recompensa por matar a uno de ellos; y no le está permitido a nadie, sin convertirse él mismo en un *elutach*, prestarles ayuda u ofrecerles refugio. La definición es enormemente parecida a la que da César de aquellos que en la Galia son rechazados por toda la sociedad porque han infringido la prohibición de los sacrificios por parte de los druidas (véase página 124).

Emain Macha: residencia del rey del Ulster Conchobar, actualmente Navan Fort, cerca de Armagh. El topónimo se suele entender como «gemelos de Macha» por etimología analógica y alusión al episodio de la *Novena de los ultonianos*: como consecuencia de la maldición del hada –o reina– Macha, los ultonianos se vuelven, durante cuatro días y cinco noches o cinco días y cuatro noches, tan débiles como una mujer dando a luz, con la única excepción de Cuchulainn (lo que le permite retener él solo al ejército de Irlanda en la frontera del Ulster al principio del relato *Tain Bo Cualnge*). La residencia recibe a veces el nombre de *Emain Ablach* («de las manzanas») por confusión con la del Otro Mundo. Véase *La souveraineté guerrière de l'Irlande*, pp. 29-60 y 135-143.

Emer, Eimer: esposa de Cuchulainn, hija del rey Forgall Manach. Parece que este nombre es la palabra *eimer*, con la que se denomina la planta «milenrama, ambrosía».

En mac Ethamain: antropónimo con un significado notable: «pájaro, hijo del movimiento».

Eochu, genitivo **Eochaid**, que luego pasó al nominativo, **Echtach**: sobrenombre del Dagda cuya fórmula completa es *Eochu* (o *Eochaid*) *Ollathir*, «Padre Poderoso». Pero, cuando el Dagda fue evemerizado como rey de Irlanda, el nombre divino se obliteró y quedó Eochaid, nombre regio por excelencia. Un gran número de reyes de Irlanda, míticos o no, y personajes reales, incluso *filid* (lo que se justifica por su función), llevan este nombre, por ejemplo Eochu Echbel («Boca de Caballo»), iniciador de Nede en Escocia, Eochu Salbuide («el del Talón Amarillo»), padre de la reina Ness, Eochu mac Luchta, Eochu mac Conrach, etc. La etimología de Eochu se explica mediante **ivo-katu-s* «que combate con el tejo», alusión implícita al doble papel de esta madera como soporte de la escritura ogámica y como material que sirve para fabricar armas (fustes de lanza o escudos).

Eogan (forma anglizada *Owen*): nombre de cierto número de personajes míticos o pseudohistóricos, de los que el más conocido es Eogan Mor («el Grande»), rey de Munster, hijo de Mog Neid y él mismo padre de un gran rey, Fiacha Muillethan («el de la Cabeza Ancha»), nacido de su breve unión con Moncha, hija del druida Dil. Tradicionalmente se llama *Eoganacht* a los descendientes de Eogan Mor y las divisiones territoriales hechas por ellos en la provincia de Munster.

Eolas («Conocimiento»): uno de los tres druidas míticos de los Tuatha Dé Danann. Los otros dos se llaman *Fiss* («Saber») y *Fochmarc* («Búsqueda»).

Eranann: el más joven de los hijos de Mil en el momento del desembarco

mítico de los goidelos en la isla de Irlanda. Muere víctima del viento druídico suscitado por los Tuatha Dé Danann. Su nombre está relacionado con el nombre de la isla, Ériu, y significa «pequeño irlandés».

erdathe: la palabra es una variante gráfica o fonética de *erdach/ertach/airtach*, nombre deverbal de *ar-utaing*, cuyo significado es en irlandés antiguo «restauración, celebración (de una fiesta), ceremonia (religiosa o no)».

Eremon: primer rey de los goidelos después de su llegada a irlanda según el *Libro de las conquistas*. El nombre, muy antiguo, está emparentado con el indo-iranio *Aryaman*, tercer dios de la triada soberana *(Mitra-Varuna-Aryaman)*. No tiene nada que ver con el nombre de Irlanda, *Ériu*, ni tampoco con el apodo de Eochaid: *Airem* («cultivador»).

escritura: no existe escritura céltica indígena anterior a la cristianización, con la excepción de los ogams irlandeses, reservados a la magia y a la adivinación (pero del que no tenemos ningún testimonio concreto anterior al final de la Antigüedad y únicamente en breves inscripciones funerarias: nombre del difunto y de su padre). Los galos usaban, según el testimonio de César, confirmado por la epigrafía, el alfabeto griego. Pero, según el lugar o la época y la influencia exterior, los celtas continentales utilizaron caracteres latinos, etruscos o ibéricos. El empleo generalizado de la escritura es posterior a la romanización en la Galia y a la cristianización en Irlanda. Los testimonios epigráficos de la Antigüedad celta proceden todos de las regiones periféricas sometidas a la influencia clásica: Galia meridional, Italia del Norte, España. Véase «ogam».

esoterismo: parte de la tradición que normalmente no es accesible para el profano o el no iniciado. El esoterismo celta se puede apreciar aún en cierto número de hechos que se desprenden de su comparación con datos hindúes. Será posible realizar estudios detallados a partir de estas comparaciones (cfr. el caso del Embrión de Oro y del erizo de mar fósil).

espino blanco (scé, sceach, sciach): arbusto utilizado en Irlanda con fines mágicos por los *filid*, de acuerdo con un pasaje del *Book of Ballymote*, en el ritual del *glam dicinn*, que es la forma más alta y fuerte de la maldición. No se emplea en ningún otro ritual, ni de bautismo ni de matrimonio ni de funeral.

Esras: uno de los cuatro druidas primordiales de los Tuatha Dé Danann que viven y enseñan en las islas del norte del mundo. Esras está en Gorias, de donde viene la lanza de Lug. El nombre es probablemente una variante de *esrais, esrus* («medio, oportunidad»).

estela funeraria: elemento o parte de los funerales. Sobre la estela se grababan los ogams que indicaban el nombre del difunto.

ESUNERTUS («el que tiene la fuerza de Esus»): antropónimo teóforo galo atestiguado por la epigrafía galorromana. El nombre de *Essus* es una forma extraída de **veso-s/*vesu-s* por caída de la *v-* inicial, fenómeno corriente en fonética celta. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Der Göttername Esus», *Die Sprache*, 1969, n.º 15/2, pp. 172-174.

Etain, Etan, genitivo **Etain, Etaine**: divinidad femenina soberana: en el Otro Mundo es la esposa del dios Midir y, en el mundo terrestre, la del rey Eochaid. Sus aventuras están descritas en las cinco ver-

siones de *Tochmarc Etaine* («El cortejo de Etain»), cuyo esquema es global y relativamente simple (aunque no sea posible proponer una explicación unitaria). Tras entregarla a Midir, la esposa de éste, Fuamnach (que es maga pero no soberana), la transformó en mosca (o mariposa), luego en gusano infinitesimal. Renace a la forma humana, engendrada por la mujer de Etar, rey del Ulster, que había absorbido el gusano porque había caído en la copa de la que bebía. Casada con el rey Eochaid, es recuperada por el dios Midir gracias a una apuesta en una partida de ajedrez que pierde el rey. Las discordancias que impiden un cotejo coherente de las versiones de *Tochmarc Etaine* son sólo debidas a:

— la *evemerización* del Dagda, del que no se ha conservado más que el apodo Eochaid (Ollathir);
— la *cristianización*, que ha hecho de Eithne (Etain) una personificación alegórica de la Irlanda predestinada a convertirse.

Como consecuencia también de su primodialidad, Etain tiene una genealogía incierta y variable. El *Libro de las conquistas* afirma que es hija de Diancecht (que es también padre de Cian y abuelo de Lug), mientras que *Fled Bricrend* menciona a «tres hijas de Riangabair, Eithne, Etan y Etain». Eithne es hija de los «caballos del océano» (metáfora que designa las olas), pues tal es el significado del nombre Riangabair. Literalmente, el nombre de Etain significa «poesía», razón por la cual se llama a veces a esta divinidad la «poetisa». Cfr. el caso de Brigit.

Etar, Etair: nombre del rey del Ulster cuya mujer dio a luz a Etain en forma humana tras haber absorbido el «gusano» que había caído en la copa de la que bebía. Parece que la palabra significa «grande» en la lengua particular de los poetas.

Etarcumul, Etarcomol: hijo adoptivo de los soberanos de Connaught, Ailill y Medb. En el relato *Tain Bo Cualnge* se enfrenta en combate singular a Cuchulainn a pesar de que Fergus trató durante mucho tiempo de disuadirlo. Primero, Cuchulainn lo perdona: corta la hierba debajo de él, luego le corta la ropa sin herirlo y, como última advertencia, le afeita la cabeza con un tercer movimiento de la espada. Luego, constatando la obstinación de este adversario que no quería, de un golpe lo parte por la mitad de la cabeza a los pies. El significado del antropónimo es difícil de determinar: está basado en *etar*, «grande» (?), y un sustantivo *comol, comul, cumal* o *cumol*, «reunión, disputa» (?).

Etarscele: personaje mítico y rey supremo de Irlanda; esposo de Es, hija incestuosa del rey Eochaid y su propia hija, nacida de Etain (rescatada por el dios Midir). El relato *De Shil Conaire Mor* («La Raza de Conaire el Grande») cuenta una anécdota similar a propósito de Etain: raptada en un *sid*, es rescatada por su marido y ella le da una hija, Mesbuachalla. Ésta se casará también con su propio padre para engendrar al gran rey Conaire.

Ethain: uno de los tres poetas del rey Conn Cetchathach. Este nombre no se ha podido explicar, salvo que se trate de una variante con aspiración dental de *Eta(i)n*, en el sentido de «poesía».

Ethne Aitenchaithrech («la de los cabellos como de retama»): esposa del rey Conchobar, más frecuentemente llamada Mugain. Resulta característico que el nombre E(i)thne sea el de una reina. Pero la esposa de Conchobar desempeña un papel bastante gris y su marido comete numerosas infidelidades como consecuencia de su función regia. Véase «Eithne».

eubage, euhage. Véanse «vate» y los anexos.

exoterismo (exotérisme): al contrario que el esoterismo, el exoterismo es la parte desvelada de la religión, la que se puede explicar y enseñar a cualquiera. En principio, todos los relatos épicos y mitológicos irlandeses responden al exoterismo, pero no es seguro que los druidas se hayan ceñido a una distinción tajante del exoterismo y el esoterismo más allá del criterio de la dificultad del estudio.

F

Fachtna: nombre con el que se conoce, sobre todo, a dos personajes míticos. El primero es Fachtna, médico del rey Eochaid en la Versión II de *Tochmarc Etaine*. El segundo es Fachtna Fathnach, rival o padre del druida Cathbad, a quien a veces se atribuye la paternidad del rey Conchobar, por lo que a éste se lo denomina «hijo de Fachtna Fathach». Fachtna Tulbrethach («el del Juicio Rápido») es también un apodo del druida Sencha, del que el mismo Fachtna Fathnach es hijo. La palabra significa «poseído, rico en ciencia adivinatoria».

faith (faid): nombre irlandés del adivino, el cual corresponde etimológicamente al vate galo. Véanse los anexos.

Fal («(Piedra) de Fal»): en todos los textos simboliza el poder y la legitimidad de la monarquía suprema de Tara. Es realmente el *omphalos* o piedra central de Irlanda, en la que terminan las fronteras y las principales rutas de las cuatro provincias isleñas. La Piedra de Fal gemía cuando la pisaba un rey que debía ocupar legítimamente el trono y, cuando no lo hacía, se excluía la Soberanía. Cuchulainn la rompió con su espada porque había guardado silencio cuando puso el pie sobre ella. El significado de Fal es múltiple, pero sobresalen «seto» y «soberanía». Véase «Falias».

Falias: en la leyenda etiológica de los Tuatha Dé Danann, es el nombre de una de las cuatro islas del norte del mundo donde aprenden el arte, la sabiduría y la poesía. De Falias viene la Piedra de Fal, la cual no pertenece a ningún dios, sino que es propiedad indivisa de todos ellos, pues todos son soberanos.

Fand: esposa del dios Manannan y enamorada de Cuchulainn, de quien es la amante durante un mes, después de haberlo atraído al Otro Mundo. Los irlandeses han interpretado su nombre como «lágrima» a causa del nombre de su padre, *Aed Abrad* («fuego de la pupila») y también, de manera subjetiva, a causa de la tristeza que debió de experimentar al ser abandonada por Cuchulainn. Pero en realidad es el nombre de la «golondrina» *(fandall, fannall)*. El relato donde se habla de ella es *Serglige Con Culaind* («La enfermedad de Cuchulainn»). El fracaso de la unión de Fand y Cuchulainn ilustra la imposibilidad de que este último pueda acceder a la soberanía, pues pertenece al linaje guerrero y no puede elevarse por encima de tal condición.

Febal: padre de Bran en el relato *Immram Brain*. No se conoce a este personaje por otra fuente. Es también el nombre de un lago (Lough Foyle) y de un río (el Foyle) en el Ulster. Otro río con el mismo nombre es un afluente del Boyne. La grafía anglizada *Foyle* reproduce aproximadamente la pronunciación gaélica.

fecundidad: no existe ninguna huella en la tradición celta de un culto o una divinidad de la fecundidad. La noción existe, pero debe situarse y entenderse en la jerarquía funcional de las tres clases: la función productora atribuida a la tercera clase (en la India la de los *Vaishyas* y en Irlanda la de los artesanos y los ganaderos) es una necesidad material absoluta

que ofrece los medios precisos a la clase guerrera para proteger y a la clase sacerdotal para cumplir sus funciones, y sin los cuales la sociedad no puede subsistir. La fecundidad de la tierra y los animales, por no mencionar la de la especie humana, es la condición indispensable del equilibrio social y religioso, de la armonía de la tierra y del cosmos entero. Es la razón por la cual el rey, bajo el control de los druidas, garantiza una fecundidad que viene a ser un medio y no un fin en sí mismo. Es también una de las razones por la cual los druidas vigilan directamente en ocasiones el funcionamiento de la «tercera clase».

Fedelm: nombre de la profetisa que anuncia a la reina Medb que la expedición para robar las vacas de Cooley será un desastre. A juzgar por el tipo de predicción, Fedelm es uno de los nombres de la diosa de la guerra (Morrigan).

Féil Brigde («Fiesta de Brigit»): *féil*, del latín *vigilia*, designa únicamente una fiesta religiosa, como el bretón *gouel* (que se opone a *fest* «fiesta profana»). La *Féil Brigde* que se celebra el primero de febrero ha sustituido a la fiesta precristiana de *Imbolc* y corresponde a la Purificación de la Virgen.

Féine, Féni: nombre específico que los irlandeses se dan en su calidad de guerreros. La palabra es aparentemente un genitivo de *fian*, del que a menudo es imposible distinguirlo claramente. Véase «Fianna».

Fenius Farsaid («el Fariseo»): nombre o sobrenombre del personaje mítico que, según el *Libro de las conquistas* y el *Auraicept*, inventó la lengua gaélica. *Fenius* es una latinización de *Féine* que pasó tal cual al irlandés; *Farsaid* es un préstamo bíblico. Según la concepción medieval, el gaélico estaba estrechamente emparentado con el hebreo y Fenius Farsaid, que se había casado con la hija del Faraón, fue quien lo llevó de Egipto a Grecia y luego a Irlanda en su huida para no participar en una expedición injusta contra los hebreos.

Ferchertne (hijo de Coirpre): *file* de los ultonianos en los tiempos míticos del rey Conchobar en los relatos del ciclo del Ulster. Su nombre significa con toda probabilidad «hombre de arte». Existen otros personajes que llevan este mismo nombre, como un tal Ferchertne, hijo de Garb, hijo de Fer Rossa Ruaidh, hijo de Rudraige.

Ferdiad: compañero de armas de Cuchulainn durante su estancia de iniciación guerrera en Escocia. En el relato *Tain Bo Cualnge*, forma parte del ejército de Irlanda reunido por la reina Medb. A fuerza de tretas, regalos y amenazas, esta última logra embaucarlo para que acepte pelear contra Cuchulainn en un combate singular. Al cabo de tres días de lucha encarnizada, Cuchulainn lo mata utilizando la *gae bolga* y luego, en un largo y conmovedor poema, llora la muerte de su amigo. Su nombre completo es Ferdiad («hijo de humo» de *doe*, genitivo *diad*) mac Damain meic Dare («hijo de Daman, hijo de Dare»). Ferdiad había seguido en Escocia, con Scathach, la misma formación guerrera que Cuchulainn y conocía todas sus estratagemas, salvo el manejo de la *gae bolga*. Al estar cubierto con una piel de cuerno, era invencible para cualquiera que no fuese Cuchulainn.

Feren, hijo de Sisten: uno de los cuatro regentes del mundo según el texto *Cethri Arda in Domain* («Los cuatro puntos del mundo»). El sustantivo *ferén* significa «cintura» en dos pasajes de poemas topográficos publicados por O'Donovan.

ferdord: compuesto sintético de *fer*, «hombre», y *dord*, «canto, lamento, zumbido», aunque su significado no está claro. El *dord fiansa* designa una especie de canto o estribillo usado por los *fianna*, quienes lo acompañaban a veces chocando las astas de las lanzas. En el relato *Longes Mac nUislenn* una palabra similar, *andord*, parece designar el canto de una voz de tenor.

Fergus mac Roeg («hijo de Roeg»): en el mito del ciclo del Ulster, Fergus precede en el trono de esta provincia a Conchobar. Lo pierde por haberlo cedido temporalmente a la reina Ness, madre de Conchobar, a cambio de sus favores: la reina conserva la realeza y los ultonianos aceptan la desposesión de Fergus. Tras el asesinato de los hijos de Uisliu (véase «Deirdre»), Fergus se exilia a Connaught con otros ultonianos célebres y toma parte junto con la reina Medb en la expedición para robar las vacas de Cooley. Pero él no combate y no esconde sus simpatías por Cuchulainn y otros ultonianos. Los irlandeses han interpretado su nombre como *ferg* («cólera»), por alusión a sus cualidades guerreras, pero más bien se debe descomponer en *fer-gus* («hombre de la elección»). Varios personajes llevan este nombre: por ejemplo, Fergus el del Costado Rojo, hermano de Iarbonel el Adivino y de Anniend (en el *Libro de las conquistas*); Fergus el de la Boca Blanca, poeta de Finn y de los *fianna*; Fergus el de los Dientes Negros, el cual tenía dos hermanos: Fergus el de los Cabellos Largos y Fergus Fuego de Breg. El nombre existe aún en irlandés moderno.

feria: término creado a partir del inglés *fair*, para traducir el irlandés *oenach*. Pero *oenach* es una reunión y no una «feria» en el sentido moderno y medieval que designa un lugar donde se organizan y favorecen las transacciones comerciales a través de la afluencia de vendedores y clientes. No hay ninguna noción comercial en la «feria» irlandesa.

fes («festín, banquete»): nombre del festín o banquete organizado periódicamente por el rey de Irlanda o de la provincia, principalmente al comienzo de su reinado, en la fiesta de *Samain*, el primero de noviembre. El más importante era el *Fes Temrach* o «Festín de Tara». Otro festín, éste ritual, era el *tarbfes* o «festín del toro» que marcaba el inicio de las ceremonias de la elección del rey bajo el control de los druidas.

feth fiada: la expresión designa una niebla mágica o un velo que vuelve invisible, análogo a la *Tarnkappe* de la mitología germánica, y del que los Tuatha Dé Danann poseen el secreto. El *feth fiada* hace a los dioses del Otro Mundo materialmente distintos de los humanos, a quienes pueden ver sin que los vean. Una variante incorrecta es *feth fiar*. Su significado exacto no se puede determinar teniendo en cuenta la multiplicidad de significaciones que pueden cobrar cada uno de sus términos. Probablemente haya que pensar en «velo de ciencia».

Fiacha Muilllethan («el de la Cabeza Ancha»): hijo de Eogan Mor, rey de Munster, y de Moncha, hija del druida Dil. Se lo apoda *Fer Da Liach*, «Hombre de las dos penas», porque a su padre lo mataron en combate al día siguiente de su concepción y su madre murió al parirlo: el druida había predicho a su hija que, si podía retrasar el nacimiento hasta la mañana del día siguiente, su hijo sería un gran rey. La joven fue a sentarse a horcajadas sobre una piedra en mitad de un río y la cabeza del niño quedó deformada. Fiacha debe de estar emparentado con la palabra *fiach*, de la que se conocen dos homónimos: «deuda» y «cuervo».

fiador (irlandés *glinn*, plural *glinni*): en todos los textos, la noción de fiador o garante es idéntica. En ausencia de derecho o de contrato escrito, el garante (esto es, quien sirve de fianza) es el testigo que da su palabra para asegurar la ejecución de una promesa o el respeto a un juramento. En caso de incumplimiento, defiende a la víctima y ataca al culpable. Los garantes de un juramento pueden ser los elementos naturales: agua, aire, tierra, fuego, luna, sol, etc.

Fianna: plural de *fian*, del que se han propuesto diversas etimologías, ya sea a través del noruego antiguo *fiandi*, «enemigo», ya sea, lo que es más probable, a través del nombre de los *feine*, ya sea también a través de *fine*, «familia, clan», la cual coincide con la explicación precedente. La palabra se aplica a una tropa de guerreros profesionales conducidos por un jefe, es decir, por decirlo de una manera ligeramente distinta, a una tropa de hombres que viven de la caza y de la guerra, una casta militar que vive sus propias aventuras. En el ámbito de la leyenda, se llama *fianna* a los hombres de Find, quienes, de noviembre a mayo, vivían entre los irlandeses y, de mayo a noviembre, vivían libremente sin buscar refugio bajo techo. El reclutamiento de los *fianna* era muy severo: además de unas cualidades físicas y de un valor excepcionales, se exigía a los candidatos sólidos conocimientos poéticos.

fiesta: sólo conocemos cuatro fiestas celtas:
- *Samain* («reunión»), el primero de noviembre, fiesta del inicio y el final del año (galo SAMONIOS en el calendario de Coligny);
- *Imbolc* («lustración»), el primero de febrero;
- *Beltaine* («fuego de Bel»), el primero de mayo, fiesta sacerdotal;
- *Lugnasad* («asamblea de Lug»), el primero de agosto, fiesta del rey dispensador de riqueza y prosperidad.

Estas cuatro fiestas han dejado numerosas huellas en el folclore irlandés y existen equivalentes en todo el mundo celta. Pero los nombres son estrictamente irlandeses y es difícil definirlos de otro modo que no sea a través del contexto irlandés, aparte de la correspondencia gala, bastante exigua, del *Concilium Galliarum* con la *Lugnasad* y la asamblea de los druidas carnutes con la *Beltaine*. No existe ninguna palabra celta que represente exactamente el concepto de «fiesta», sino préstamos latinos, romances o germánicos (irlandés *feasta*, bretón *fest*).

Figol, hijo de Mamos: uno de los dos druidas porteros que vigilaban la entrada de Tara, según el relato *Cath Maighe Tuireadh*. *Figol* puede ser una variante de *figel(l)* «vigilante, guardia nocturno», del latín *vigilia*.

file, plural **filid** («poeta»): nombre irlandés del druida especializado en todas las prácticas mágicas, adivinatorias y en todos los campos de la actividad intelectual. El *file* es etimológicamente un «vidente» y tiene acceso a la escritura, al contrario que el bardo. Véanse los anexos.

filosofía: el empleo de esta palabra en castellano a propósito de los druidas procede de la traducción de textos griegos. Su valor es muy vago y no da cuenta más que del aspecto superficial de la «sabiduría» druídica. Su empleo exclusivo en algunos textos puede inducir al error haciendo pensar que esta sabiduría excluye la condición sacerdotal o puede prescindir de ella. Pero la noción de «filosofía» en el sentido etimológico de «amigo de la sabiduría», que presenta al hombre en busca de un modo o un sistema de reflexión que no es obligatoriamente religioso, es característico del pensamiento griego y no es trasladable a la tradición celta.

Findchoem, Finnchoem, Finnchaem (literalmente «Blanca-Suave»): hija de la reina Ness y del druida Cathbad, por lo que es hermana del rey del Ulster Conchobar. Es la esposa del *file* Amorgen y la madre adoptiva del héroe Cuchulainn.

Finn (Find) mac Cumaill: personaje principal del ciclo osiánico, cuyo contenido es menos antiguo y más popular que el del ciclo del Ulster. Pero Find repite a menudo, bajo otra forma o una forma similar, las hazañas de Cuchulainn y de Lug. Find es el padre de *Oisin* (Osián), literalmente «gamezno», y su nombre significa «blanco» o «bello, santo, sagrado». Es el jefe de la milicia caballeresca de los *fianna*.

Findias («Blanche»): nombre de una de las cuatro islas míticas del norte del mundo donde cuatro druidas primordiales instruyeron a los Tuatha Dé Danann en el druidismo. El que gobernaba esta isla se llamaba *Uiscias*, «agua», y de allí procede la espada de Nuada. Véanse los nombres de las demás islas: «Falias», «Gorias» y «Murias».

Fingen: druida médico del rey del Ulster Conchobar. Sabía practicar con extrema habilidad las tres medicinas: la sangrante (o cirugía), la vegetal y la mágica (mediante encantamientos). Su ciencia era tal que sabía el nombre de la gente que vivía en una casa y las enfermedades que padecían con sólo mirar el humo que salía del tejado. Fingen es también el nombre del rey, personaje clave del relato *Airne Fingen* («La velada de Fingen»), al que una mujer del Otro Mundo enumera las maravillas que marcan la noche en la que nace el futuro rey Conn Cetchathach.

Finan, Finnén: uno de los grandes santos de Irlanda sucesores de san Patricio que fue el evangelizador del Ulster. Es quien recoge, en su monasterio de Mag Bile (Moville), el precioso testimonio de Tuan mac Cairill, que, a través de metempsicosis y metamorfosis sucesivas, vivió desde los tiempos de Partolón al de san Patricio bajo formas animales y luego nuevamente bajo forma humana. Su papel fue el transmitir todo el saber de Irlanda. El nombre de Finan es al parecer bretón (*Winniau*).

Fintan: personaje mítico, hombre y druida primordial que, como Tuan mac Cairill, vivió desde los tiempos del diluvio hasta la conversión de Irlanda al cristianismo, pasando por estados animales por metempsicosis, para transmitir el sedimento de saber y conocimiento de la historia y los anales de Irlanda. Es quien, haciendo de intermediario entre *Tréfuilngid* (apodo de Lug) y los hombres de Irlanda, enseña a los nobles reunidos en Tara que deben conservar sin cambiar nunca nada de la división de Irlanda en cinco provincias, con una provincia central, Meath, cuya capital es Tara. La historia se cuenta en *Suidugud Tellach Temra* («La fundación del dominio de Tara»). El nombre de Fintan supone un antiguo **Vindo-seno-s*, «Blanco-Anciano», y su genealogía se indica siempre a través de su filiación matrilineal («hijo de Bochra») hasta su ascendencia bíblica: «hijo de Labraid, hijo de Lamech, hijo de Bochra, hija de Ethiar, hijo de Nuall, hijo de Anda, hijo de Caín, hijo de Noé». Fintan es también el interlocutor del extraño diálogo con el halcón (o águila) de Aichill (véase *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 169-174).

Fionnghuala: grafía moderna de un nombre que, en irlandés antiguo, sería *Finnguala* o *Findguala*, «hombro blanco». Fionnghuala es, en el relato de la muerte de los hijos de Ler, la hija y primogénita de los cuatro niños. Es la que lidera y protege a los otros tres.

Fir Bolg: raza mítica que, en la leyenda etiológica, sucedió a la de Nemed y precedió a la de los Tuatha Dé Danann, que los vencieron en la Primera Batalla de Mag Tured. Su nombre se traduce habitualmente como «hombres de los sacos», pero «saco» no es más que un juego de palabras analógico: *Bolg* está relacionado con el nombre del rayo en latín, *fulgur*. Por tanto, este nombre tampoco prueba en absoluto la existencia de un poblamiento británico de origen belga en Irlanda anterior a los goidelos.

Fir Domnann («hombres de Domna»): denominación irlandesa que corresponde a los *Domnonii* britanos y que designa una población de Connaught.

fireolaig («sabios», literalmente «(que tiene) el verdadero conocimiento»): otro término que designa una de las diversas especializaciones de los druidas y a aquellos que las ejercen. La palabra es paralela, para designar la autoridad espiritual, a *fir fiatha*, «verdad del soberano», que sirve para caracterizar la excelencia del poder temporal.

fir fiatha (literalmente «verdad y justicia del soberano»): *fir* significa a la vez «verdadero» y «justo», y las dos palabras corresponden a un único concepto en la tradición celta. La expresión resume, condensa y simboliza el buen ejercicio del poder temporal por el rey bajo el control, y con los consejos de los druidas.

Fir Ga(i)lioin: denominación irlandesa del poblamiento pseudohistórico de Leinster. Los textos jurídicos distinguen en general tres «naciones» primitivas en Irlanda: los *feine*, los ultonianos y los *fir gailioin*. Parece que este nombre presenta una correspondencia con el nombre de la Galia, *Gallia*. No existe sin embargo ninguna prueba formal de un poblamiento o una inmigración gala a Irlanda, a pesar de la evidencia de las relaciones entre la Galia e Irlanda hasta el final de la Antigüedad. Bien podría ser que la semejanza o el parentesco nominal se remontase a los tiempos del celta común.

Fis («saber»): nombre simbólico de uno de los druidas primordiales de los Tuatha Dé Danann según el *Libro de las conquistas*. En plural, el sustantivo *fisig*, «videntes», es sinónimo de druidas.

fisiología: traducción literal de un palabra griega que sirve a Cicerón para definir la naturaleza de la ciencia de Diviciaco, druida heduo que fue a Roma a defender la causa de su nación. Pero la definición no va más allá de la palabra, aunque hay sólidas posibilidades de que coincida con la mención de César relativa a las especulaciones intelectuales de los druidas. En efecto, estos últimos discuten, entre otros asuntos, sobre la naturaleza de las cosas *(de natura rerum)*.

flaith («soberanía, nobleza»): el equivalente galés es *gwlad* «país, tierra», en galo *VLATO* en leyendas monetarias. Un significado secundario es «cerveza, bebida», por atracción de la bebida embriagante en su calidad de marca y símbolo de la soberanía. Véanse «Soberanía» y Françoise Le Roux & Christian-J. Guyonvarc'h, «La Souveraineté guerrière de l'Irlande», *Celticum*, 1983, n.º 25, pássim.

flamen (-inis) («flamen»): nombre latino del sacerdote destinado al servicio de una divinidad. El más importante era el *flamen dialis* o flamen de Júpiter, sometido en Roma a ciertos interdictos (no ver una tropa armada, no percibir un cadáver, no abandonar Roma, etc.) cuyos equivalentes celtas afectan al rey (véase «geis»). *Flamen* corresponde etimológicamente al brahmán hindú, lo que demuestra la

comunidad de vocabulario religioso del ítalo-celta y del indo-iranio. Pero no existe una correspondencia celta, quizá debido a la «laicización» del vocabulario que siguió a la critianización.

Flesc: uno de los tres coperos encargados de guardar el manantial del Segais por cuenta de Nechtan. El significado del nombre es «varita».

fochloc, fochlocon, fochlocan: alumno o estudiante del penúltimo de los siete grados de los *filid*. En ese nivel ya tenía un metro específico, el *dian*, y tenía derecho a una recompensa por un poema (una novilla). Su protección se extendía a cinco personas y estaba autorizado a tener una escolta de dos personas. *Fochlocon, fochlocan* son diminutivos procedentes de la palabra *fochloc* y se entienden en el sentido de «joven, escolar». La etimología no se ha determinado.

Fochmarc («Búsqueda»): nombre simbólico de uno de los tres druidas de los Tuatha Dé Danann según el *Libro de las conquistas*. Los otros dos se llaman *Fis*, «saber», y *Eolas*, «conocimiento».

Fomoire (fomores): raza enemiga de los sucesivos ocupantes de Irlanda, cualesquiera que sean éstos, y que se opone a ellos por todos los medios. El principal relato donde se describe a los fomores es *Cath Maighe Tuireadh*, pero, en la mitología y la cosmogonía irlandesas, están por todos lados y representan esencialmente las fuerzas demoníacas, infernales y oscuras. Se dice que desembarcaron en Irlanda en los tiempos de Partolón, pero su presencia es inherente al suelo de la isla y combatieron a los Tuatha Dé Danann como los Titanes griegos a los dioses del Olimpo. En todos los relatos donde se habla de ellos, se los representa físicamente como seres horribles, deformes y malvados. Son una multitud innumerable. En la historia real de Irlanda se asimilaron a los escandinavos —o más bien se llamó «fomores» a todos los escandinavos—, pero esta asimilación es más un hecho folclórico que mitológico. Aún más que el mal, los fomores encarnan el caos original: todos los principales personajes o dioses de Irlanda, Lug, Dagda, Ogma, Nuada, Diancecht, Brigit, tienen vículos familiares con los fomores o tienen fomores en sus alianzas o ascendencias (Lug tiene como abuelo materno a Balor) y los Tuatha Dé Danann aceptaron un rey fomore, Bres, en sustitución de Nuada, incapacitado para reinar. Hasta el presente se ha interpretado la etimología del nombre a partir de *fo-*, «bajo», y un radical **mor-* emparentado con el alemán *-mahr* en *Nachtmahr*, inglés *night-mare*, «pesadilla». Tal etimología es manifiestamente errónea, del mismo modo que la explicación a través del nombre del mar es analógica. Es preferible considerar una *m* o *mh* vocalizada como una alternancia irlandesa de un radical en *-b-* o *-bh-*, no atestiguado, mezclado con el celta común **vo-bera* en el que se encuentra el nombre de la «sierpe» gala. Véase el estudio etimológico completo en *Textes mythologiques irlandais, Celticum* II/3. Los autores cristianos asimilaron inmediatamente los fomores a los demonios, y luego les impusieron una ascendencia bíblica haciéndolos descender de Ham, hijo de Noé. Pero es más probable que la situación de los fomores y los Tuatha Dé Danann sea análoga a la de los Dêva y los Asûra en India.

Forgall Manach («el Astuto»): padre de Emer, prometida del joven héroe Cuchulainn. Después de prometer a su hija a otro, trata de desembarazarse de Cuchulainn enviándolo a Escocia para concluir con Scathach su formación guerrera (con la esperanza de que no vuelva). Pero su ardid se torna contra él, pues

Cuchulainn alcanza allí una capacidad guerrera todavía mayor.

Forgoll: poeta que, en la leyenda de Morgan, amenaza con satirizar a todo el país porque el rey ha puesto en duda un detalle de uno de sus relatos, el cual, a raíz de la verificación aportada por un testigo del Otro Mundo, resultó falso. El nombre de Forgoll es una variante ortográfica de *forgell, forgall,* «testimonio».

Fors, hijo de Electra: uno de los cuatro regentes del mundo según el texto *Cethri Arda in Domain* («Los cuatro puntos cardinales del mundo»). El nombre no parece gaélico.

fothrucad («baño», generalmente por inmersión del cuerpo): esta palabra, por tanto, pudo servir para designar un «bautismo» o una lustración, pero no obligatorio, y no es seguro que tenga una acepción religiosa exclusiva: la palabra sirve para denominar el baño ofrecido a un invitado como signo de hospitalidad.

Fotla, Fodla: reina mítica de los Tuatha Dé Danann a la llegada a Irlanda de los goidelos y uno de los epónimos de la isla junto con Banba y Ériu. No se ha determinado la etimología del término.

Fraech mac Idath («Brezo, hijo de Tejo»): nombre del personaje principal, hijo de Boand, del relato titulado *Tain Bo Fraech* («Robo del ganado de Fraech»). Es el amante de Findabair, hija de Ailill y de la reina Medb, y participa en la expedición para robar las vacas de Cooley. Ésta acaba trágicamente para él, ya que Cuchulainn lo ahoga al término de un combate singular. El equivalente celta continental está atestiguado en el galo *Vroica*. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXXIII, 160. Irlandais Fraech, gaulois VROICA "bruyère"», *Ogam*, 1970-73, n.º 22-25, pp. 237-240.

Fremain Tethba: actualmente nombre de una colina, en grafía anglizada *Frewin (in Teffia)*, en la orilla occidental del Lough Owel, en las proximidades de Wattstown en el Munster occidental.

Fuamnach: mujer legítima, pero no soberana, del dios Midir, de Bri Léith. Cuando Midir regresa a su casa acompañado de Etain, Fuamnach, que era maga y también una mujer celosa, transforma a esta última en charco de agua, pero no tiene poder para matarla. El charco se convierte en gusano y luego en una mosca (o mariposa) que esparce un ruido y un olor deliciosos. Fuamnach la transforma entonces por segunda vez en un gusano que, arrastrado por el viento, pasa siete años de acá para allá y acaba por caer, por el agujero de humo del techo, en la casa donde la mujer de Etar, rey del Ulster, estaba bebiendo de una copa. Etain renace entonces en forma humana sobre la Tierra. Un hijo de Midir, o el mismo Midir, mató a Fuamnach, aunque fuese hija de un druida, Bresal Echarlam, para vengarse de sus malas acciones. Su nombre debe de significar «pañuelo, bufanda», aunque no existe certeza.

fuego: junto con el agua y la tierra, el fuego es uno de los elementos sobre los que los druidas ejercen su poder. Se utiliza también en algunos ritos sacrificiales, bien atestiguados, pero todavía mal explicados, por cremación de las víctimas. En la concepción druídica sólo el fuego y el agua subsistirán al final del mundo. Las únicas hogueras rituales que conocemos son las erigidas por los druidas de los dos campos en el relato *Forbuis Droma Damhghaire*.

Fuidell, hijo de Fiadmire: nombre del hospedero del rey Ochel en el relato *La*

concepción de los dos porqueros. El significado de *Fuidell* es «trozo, resto», lo que es bastante adecuado para la función de un personaje secundario.

fuirmid (mac): nombre del poeta en su segundo año de estudios. Todavía no participa en el juego de las *performances* poéticas y de los dones correspondientes, pero ya tiene derecho a la asignación de un precio. La palabra *fuirmid* es el nombre deverbal de *fo-ruim* y significa «esfuerzo, golpe, obligación, castigo», conceptos que evocan la presión escolar a la que está sometido un joven. Cabe entender este término como «hijo de la invención (poética) o de la composición».

funerales: de acuerdo con los textos, los funerales comportan, para los irlandeses precristianos, las fases siguientes:
— *lustración* del cuerpo,
— *inhumación*,
— *erección de una estela*,
— *grabado del nombre* del difunto en escritura ogámica,
— *lamento* cantado o salmodiado por un druida,
— *juegos fúnebres* en su honor.
Los textos insulares sólo describen la inhumación, mientras que César constata la incineración en la Galia. Ni una ni otra están excluidas.

función: definición global del papel desempeñado por una clase determinada en la existencia y el funcionamiento de la sociedad. Esta existencia se manifiesta, en primer lugar, como consecuencia del reparto social en clases, mediante prácticas, creencias y doctrinas religiosas que implican capacidades, especializaciones y jerarquías. Toda función, sacerdotal, guerrera o productora, está perfectamente delimitada en sí y su concepto es distinto del de clase: mientras que la función religiosa está prohibida a las clases guerrera y productora, la función guerrera y, a fortiori, la función productora son accesibles en la cultura celta a la clase sacerdotal, que ejerce su control sobre las otras dos clases consagradas a ella. De manera general, la tercera función es, por otro lado, mucho más difícil de precisar que la primera y la segunda: es a grandes rasgos lo que no son las otras. Véanse «clase» y «tripartición».

G

gae bolga: tradicionalmente se ha traducido como «jabalina-saco», pero *bolg*, como en el nombre de los *Fir Bolg*, significa con casi toda probabilidad «rayo». El *gae bolga* es el arma definitiva, fulminante e imparable, de Cuchulainn. Cuando penetraba en el cuerpo de su víctima, la jabalina se abría y se extendía en múltiples puntas de modo que era imposible arrancarla de la herida. Cuchulainn aprendió a manejarla en Escocia, durante su iniciación guerrera con la reina Scathach.

gaélico: término que procede, a través del inglés *Gael* y *Gaelic*, del irlandés *Gaedheal* (sustantivo) y *gaedhealg* (adjetivo), que son los téminos más recientes del nombre de los *Goidil* (goidelos), y cuya grafía inglesa representa más o menos su pronunciación. Es el nombre que los irlandeses y los highlanders se dan en su calidad de gaélicos (¡y accesoriamente católicos!) por oposición a los *Sasanaigh*, anglo-sajones de religión protestante. La grafía moderna simplificada es *Gael(ach)* y *Gaeilge* (véase «goidelos»). Desde un punto de vista lingüístico, llamaremos *erse* al gaélico hablado en las Tierras Altas de Escocia, como dialecto diferenciado del gaélico de Irlanda desde el siglo XVI y también, y sobre todo, por oposición al escocés (*Scotch*), dialecto anglo-sajón de las Tierras Bajas. El término *erse* viene, a través del inglés, de la palabra escocesa *iersh*, cuyo origen se encuentra en el nombre

de Irlanda, *Éire* (adjetivo *Éirennach*), como denominación geográfica.

Gairech: madre adoptiva de Mide (epónimo de la provincia central de Meath), considerada hija de *Gumor*, lo que puede entenderse como «clamor», hija de «gran voz» (¿*Gumor* en lugar de *gûth mor*?). Otro uso del nombre es toponímico: Gairech es el lugar de la batalla en la que los jóvenes del Ulster, según el relato *Tain Bo Cualnge*, murieron yendo a socorrer a Cuchulainn. Debió de quedársele el nombre a causa del grito que lanzaron en cuanto vieron al héroe gravemente herido. Gairech (e Ilgairech «numerosos gritos») está situado según Hogan, *Onomasticon Goidelicum*, p. 434b, entre Tara y Athlone.

GALATOI (gálatas): pueblo celta establecido en Asia Menor (Anatolia) hacia el siglo III antes de nuestra era, tras la expedición de Delfos. Se helenizaron rápidamente y no sabemos casi nada de su lengua y sus instituciones políticas y religiosas, con la excepción de ciertos detalles que coinciden bastante exactamente con los demás datos célticos, continentales o insulares. Sería imprudente afirmar que el druidismo les era extraño porque ningún autor clásico les atribuya druidas. Véanse «celtas» y «galo».

Gales, galés: denominación castellana equivalente al inglés *Welsh* y procedente, a través de una derivación germano-romana, del nombre de los volcos, aplicado peyorativamente por los germanos a los pueblos de lengua celta o romance al final de la Antigüedad y al principio de la Edad Media. El nombre designa a los celtas de lengua británica que permanecieron en Gran Bretaña con posterioridad a la divergencia de las tres ramas: galés, córnico y bretón. Los galeses se llaman a sí mismos *Cymry* (**kom-brog-es*) «compatriotas». El término toponímico correspondiente en galés es la forma *Gwales*, tomado del anglo-sajón *Wealas, Wales*, que es el nombre que los sajones daban a en general a los britanos. En el *Mabinogi*, como topónimo, *Gwales* designa la ciudad de Gresholm en el Pembrokeshire.

GALLIZEAE, GALLISENAE: las nueve sacerdotisas o druidesas de la isla de Sein, que, según Pomponio Mela, habían hecho votos de virginidad. Predecían el porvenir, calmaban los vientos y las tempestades y tomaban la forma de los animales que querían. Pero estas sacerdotisas son míticas y no históricas: se asemejan demasiado a Morgana y a sus nueve hermanas que cuidaban a Arturo en la isla de Avalón a la espera de que se curase y estuviese preparado para echar definitivamente a los sajones de Britania.

Gamal, hijo de Figal: uno de los dos druidas porteros que vigilaban la entrada de Tara cuando Lug se presentó allí, según el relato *Cath Maighe Tuireadh*. *Gamal* es quizá una variante gráfica de *gamul*, palabra de significado indeterminado que designa una muela de molino. *Figal* es el mismo nombre que *Figol* (hijo de Mamos). Hay de todos modos una asonancia y una semejanza buscadas en los nombres de Gamal, hijo de Figal, y de Camall, hijo de Riagal. Este hecho es más importante que el significado, pues marca la solidaridad de los dos druidas.

Gann, Gand: guerrero de los Fir Bolg en el relato de la Primera Batalla de Mag Tured. El nombre significa «delgado, flaco», puede que por alusión al asta de la lanza de la que los Fir Bolg estaban armados.

Galia: tomamos este término con el significado geográfico, preciso y limitado, que le da César, es decir, la Francia actual

más Bélgica, Suiza y Renania. Pero en el periodo que iluminan los textos clásicos y los hechos arqueológicos, no hay diferencia constitutiva entre la Galia propiamente dicha, que ha estudiado Jullian, y la Galia Cisalpina, que engloba el norte de Italia y cuya denominación es latina. No parece tampoco que haya diferencias muy acusadas entre los galos y el resto de celtas continentales de Europa central, hispánica o danubiana. La concepción de la Galia como entidad política (análoga a Grecia), y no solamente geográfica, es no obstante anterior a la ocupación romana como prueba la existencia del *Concilium Galliarum* y de la asamblea anual de druidas en el bosque de los carnutes. Pero la unidad religiosa y lingüística dispensaba a los celtas de toda tendencia a la unidad política.

galo: en terminología lingüística, el galo es la lengua o conjunto de dialectos celtas hablados en la Galia hasta el final de la Antigüedad. Pero es complicado distinguir el galo del celta continental hablado en otras regiones de Europa, del mismo modo que es completamente imposible establecer una distinción entre el galo (o celta continental), que está atestiguado, y el celta «común», lengua hipotética que resulta de la comparación y la reconstrucción de los radicales comunes al celta insular y al continental. Por otra parte, la única distinción tipológica realizable es la del celta «británico» (que engloba al «galo») y el celta «goidélico» o «gaélico». Por consiguiente, hay que limitarse a la distinción cronológica entre el celta de la Antigüedad (atestiguado en todo el continente) y el celta de la Edad Media (atestiguado en las Islas Británicas y en Bretaña). De acuerdo con cierto número de indicios, relacionados con la fonología, la evolución del celta continental era mucho más rápida que la del celta insular.

geis, plural **geasa** («conminación, obligación, interdicto»): su significado inicial es el de un «encantamiento» basado en el poder de la palabra viva, inscrito en la etimología de *guidid*, «rogar», y *gûth*, «voz». Se debe rechazar la traducción de *geis* por «tabú», pues no es una noción indoeuropea y su contenido únicamente negativo contradice el significado normalmente positivo de la palabra irlandesa. La cristianización ha hecho desaparecer todo equivalente británico. Véanse las definiciones propuestas en las páginas 196-200.

Genann Gruadhsholus («el de la Mejilla Brillante»): uno de los hijos del druida del Ulster Cathbad, a quien acompaña a menudo y a quien sustituye a veces, por ejemplo, en la segunda versión de *La muerte de Cuchulainn*.

genealogía: la función más importante del druida historiador era velar por la exactitud y la puesta al día de la genealogía del rey a quien estaba vinculado. Esta función está en la línea del sistema antroponímico celta de los *duo nomina*: nombre del interesado y nombre de su padre, y luego, por extensión, nombre del abuelo, del bisabuelo y de todos los antepasados conocidos, retrocediendo lo más lejos posible en el tiempo. Legendarias o no, la mayoría de las genealogías irlandesas y galesas se remontan a numerosas generaciones, a veces varias decenas. Es necesario resaltar que el nombre irlandés para la genealogía, *genealach*, es de origen latino, aunque el sistema no sea un préstamo.

gente de arte: Véase «hombres de arte».

Gentraige («melodía de la sonrisa»): uno de los tres arpistas de Fraech en el relato *Tain Bo Fraech*. El nombre forma parte de la definición de la música tradicional que se tocaba en tres modos: el de melodías de la

tristeza, el del sueño y el de la sonrisa. Véanse «Goltraige» y «Suantraige».

genuposición: gesto que consiste en colocar a un recién nacido sobre las rodillas en signo de reconocimiento de la paternidad o de adopción. Está atestiguado en el relato *La concepción de Cuchulainn* en las versiones Egerton 1782 I y Stowe D.4.2: Fergus tomará a Cuchulainn sobre sus rodillas (en signo de paternidad adoptiva). Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «La Conception de Cuchulainn», *Ogam*, 1965, n.º 17, pp. 380 y 391. Para una definición teórica y clásica de genuposición, véase Pierre Suys, «À propos de génuposition», *Revue Celtique*, 1928, n.º 45, pp. 322-324 (no se cita ningún ejemplo celta).

Gergovia (forma latinizada, excepcionalmente *Gergobia*): nombre de un gran *oppidum* de los arvernos (municipio de Roche-Blanche, cantón de Veyre, en el distrito de Clermont-Ferrand). César sufrió allí el revés más grave de toda la guerra de las Galias (*Comentarios* VII, 34-59).

Gilwaethwy: en la mitología galesa del *Mabinogi de Math*, uno de los cinco hijos de Dôn; el mago Gwydyon es su hermano y amigo, y, como él, sobrino del rey Math. Gwydyon lo ayuda a violar a Goewin, la joven que sirve de reposapiés al rey. Gilwaethwy sufre la misma enfermedad de postración que Oengus en Irlanda en el relato *El sueño de Oengus*.

gladiador: los juegos de gladiadores no existen en el mundo celta independiente, el cual se encuentra en el estadio más arcaico de los juegos fúnebres. Pero la existencia previa de los juegos fúnebres favoreció la propagación en la Galia de la costumbre romana. Véase «andabata».

glam dicinn («maldición suprema»): sátira pronunciada por un *file* y cuyo efecto inmediato era la aparición en el rostro de la víctima de tres furúnculos («Vergüenza, Mancilla y Fealdad») con la consecuencia a corto plazo de la imposibilidad de aparecer en público, el oprobio y la muerte. El principio mágico en cuestión es el del encantamiento a través del grito, el cual tiene por otro lado valor legal de protesta. En términos generales, el *glam dicinn* es, en los textos, la reacción del *file* a quien un rey o un alto personaje ha rechazado, legítimamente o no, una petición de regalo o favor. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques, XX, 82. Moyen irlandais corrguinech "magicien" et glam dicinn "malédiction suprême"», *Ogam*, 1964, n.º 16, pp. 441-446, y 1965, n.º 17, pp. 143-144.

GLANUM: nombre antiguo del emplazamiento arqueológico de Saint-Remy-de-Provence, comparable con el nombre irlandés de una fuente, *Glan* («puro»), y con la Fuente de la Salud de los Tuatha Dé Danann en el relato *Cath Maighe Tuireadh*, la cual tiene su equivalente en la fuente del emplazamiento arqueológico. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques III, 6. Le nom de GLANUM (Saint-Remy-de-Provence)», *Ogam*, 1959, n.º 11, pp. 279-284.

Glei, Glan, Gleisi: uno de los tres grupos de tres coperos de los Tuatha Dé Danann en el relato *Cath Maighe Tuireadh*. Aparte de Glan («puro»), estos nombres no reciben una explicación clara según las fuentes de la lexicografía irlandesa. Como los de los otros dos grupos, constituyen una serie de asonancias cuyo principal interés es estar agrupados en triadas. *Glei* puede venir de *glé (gleo)* «combate» y *Gleisi* de *glese, glesse* «brillante».

Goibniu: herrero de los Tuatha Dé Danann y dios jefe de los artesanos del metal, el principal de los cuales es, tras él mismo, el broncista. El trabajo de forja corresponde a la «tercera función», pero este dios forja también las armas utilizadas por los guerreros o, llegado el caso, los druidas. En el festín que él les ofrece (*fled Goibnenn*), los dioses adquieren la inmortalidad y la eterna juventud. Goibniu aparece sobre todo en el relato *Cath Maighe Tuireadh*. Su nombre, que se manifiesta también en el del herrero ordinario (irlandés *gabha*, galés *gof*, bretón *gov*), está atestiguado también en algunos antropónimos galos (*Gobannitio*, nombre del tío de Vercingétorix, y *Gobannicnos*). Pero el radical celta está aislado en indoeuropeo.

goidelos: nombre antiguo, del irlandés medio *Goid(h)il*, que recibía la población de Irlanda, Escocia y la Isla de Man antes de la división lingüística en tres ramas dialectales:

— gaélico de Irlanda o *irlandés*,
— gaélico de Escocia o *erse*,
— gaélico de Man o *manx*.

Se llama goidélico al estado lingüístico indiferenciado en el momento de la implantación de los celtas gaélicos y, desde un punto de vista taxonómico, el goidélico se opone al britónico.

Goirt-an-Oir: topónimo que se halla cerca de Derrygrath, actualmente Gortanoura, en el condado de Tipperary. Su significado es «Campo de Oro» por alusión al episodio mítico del rey Lugaid mac Con, al que mataron mientras distribuía oro entre los poetas del Ulster.

Goll mac Morna: campeón de Connaught, adversario de Finn mac Cumaill. *Goll* significa «tuerto».

Goltraige («melodía de la tristeza»): uno de los tres arpistas de Fraech en el relato *Tain Bo Fraech*. Véanse «Gentraige» y «Suantraige».

Gorias: una de las cuatro islas míticas al norte del mundo donde los Tuatha Dé Danann aprendieron el druidismo y la ciencia. De Gorias procede la lanza de Lug y su nombre es la palabra irlandesa *gor*, «fuego, inflamación, pus». El druida maestro de esta isla era Esras. Véanse esta palabra y «Falias», «Findias» y «Murias».

gourdeizioù («grandes días» en bretón): Véase «doce días».

Grainne: hija de Cormac mac Art, rey supremo de Irlanda. El nombre significa ya sea «grano, simiente», ya sea «fealdad».

Greine (mac) («hijo del Sol»): uno de los tres reyes míticos de los Tuatha Dé Danann que reinaban en Tara a la llegada de los goidelos. Los otros dos eran mac Cecht y mac Cuill. Sus tres reinas son los tres epónimos de Irlanda: Banba, Ériu y Fotla.

Gris de Macha (Liath Macha): el más célebre de los dos caballos de Cuchulainn. Poseía una inteligencia humana.

Gronw Pebyr («el Fuerte»): amante de Blodeuwedd en el relato del *Mabinogi* de Math. Llew lo mata de una lanzada como expiación de su falta mientras que Blodeuwedd se transforma en búho. Véase «Llew».

Guaire, hijo de Colman: rey de Connaught, víctima de las exacciones de la Pesada Compañía de los poetas de Irlanda. Es liberado gracias a un subterfugio de su hermano Marban, que les impuso la búsqueda del texto completo de *Tain Bo Cualnge*. Sin embargo, Guaire ya no

actúa como rey de Irlanda, sino como un cristiano que soporta pacientemente a sus enemigos. El nombre significa «noble».

guerra vegetal: es el tema celta de la guerra, suscitada por la magia de las piedras y los vegetales, metamorfoseados temporalmente en guerreros para acabar progresivamente con las fuerzas y la razón de su víctima, rey o héroe.

guerrero: el estatus social, político y religioso del guerrero, dios o héroe, es el de la segunda función militar, caracterizada por la participación en la *flaith* o «soberanía». Pero el guerrero, sea cual sea su rango, sólo tiene acceso, por conducto del rey, a la parte de esta soberanía que excluye el sacerdocio. Le queda globalmente todo lo que depende del dios gavillero Ogma (Ogmios en la Galia), la magia y la violencia, es decir, la guerra. El prototipo de guerrero irlandés es Cuchulainn, héroe perfecto, que posee las siguientes atribuciones o posibilidades:

— *fuerza física*,
— *inteligencia y valor*, caracterizados por «triunfos» varios, a veces llamados también «juegos» o «estratagemas» (por ejemplo, dar saltos desmesurados que sorprenden al adversario, contar una tropa observando sus huellas, manejar varias armas simultáneamente),
— *elocuencia*,
— *magia* (uso de ogams, contorsiones, muecas y camuflajes guerreros),
— *belleza física*, con las lógicas consecuencias para sus relaciones con mujeres,
— como contrapartida a todo lo precedente, una *vida breve* (el guerrero muere de pie, frente al enemigo, en plena juventud).

Véase «héroe».

gusano: estado infinitesimal de la existencia, al que retorna Etain metamorfoseada por Fuamnach y que la obligará a revestir una forma humana antes de regresar al Otro Mundo en compañía de su esposo, el dios Midir. Algunos héroes o reyes (Conall Cernach, Conchobar) nacen con un gusano en cada mano, lo que prueba que el motivo ya no se entendía claramente. Pero el gusano, absorbido en una bebida, es siempre el punto de partida o la causa de una concepción por vía oral. Véase «cuil».

GUTUATER: druida invocador cuyo nombre está emparentado con el de «palabra». Véanse los anexos.

gwawd: nombre galés de la sátira, aunque la palabra ya no reproduce ninguna acepción religiosa precristiana. Véanse los anexos.

Gwion Bach («el Pequeño»): en el relato galés *Hanes Taliesin* («La historia de Taliesin»), es servidor de la maga Ceridwenn. Por inadvertencia absorbe una gota de una decocción cuya ebullición estaba vigilando y se da cuenta de que ha adquirido el don de la profecía. Ceridwenn lo persigue bajo distintas formas animales y, al final, tras haber adoptado la apariencia de una gallina negra, se traga al enano, que se había transformado en un grano de trigo. El bardo Taliesin, que nace de Ceridwenn como consecuencia de estos hechos, tiene el don de la profecía desde el primer día de vida. La historia de Ceridwenn y Gwion Bach se encuentra en el folclore bretón en el cuento de Koadalan («Bosque Alano»).

Gwydyon: en la leyenda galesa contada por el *Mabinogi de Math*, mago y hermano de Gilwaethwy, a quien ayuda a violar a Goewin, la joven que servía de «reposapiés» al rey Math. Éste castiga a ambos transformándolos durante varios años consecutivos en animales: ciervo y cierva,

lobo y loba, jabalí y jabalina. Gwydyon es uno de los cinco hijos de Dôn: Amaethon, Gilwaethwy, Govannon, Gwydyon y Arianrhod, que corresponden aproximadamente a los principales miembros del estado mayor de los Tuatha Dé Danann irlandeses: Dagda, Ogma, Nuada, Diancecht, Goibniu y Brigit bajo la autoridad suprema de Lug. El equivalente de Arianrhod es Brigit; parece que el de Gwydyon («sabio») es el Dagda; Govannon es una réplica de Goibniu. Pero las demás equivalencias son imprecisas o imposibles: Amaethon («cultivador») no se encuentra en Irlanda; el irlandés Ogma no tiene aquivalente galés y el galés Nudd (desdoblado en Llud), que corresponde a Nuada, no aparece aquí. Llew, que corresponde a Lug, desempeña un papel muy diferente. En cualquier caso, las huellas de la mitología galesa no pueden estudiarse sin tener en cuenta su comparación con la irlandesa (y continental antigua).

Gwynvryn («Colina Blanca»): lugar sagrado, en Londres, según el *Mabinogi* de Branwen, donde Bran Vendigeit pide que se entierre su cabeza. Mientras la cabeza repose allí la isla no corre ningún riesgo de ser invadida.

H

Harddlech («Bello Lugar»): residencia del galés Bran Vendigeit según el *Mabonogi* de Branwen; actualmente Harlech, en la costa de Merionethshire.

Harii (harios): pueblo de Germania central del que se habla en *Germania* de Tácito a causa de su costumbre de pintarse el rostro y el cuerpo de negro para combatir, lo que se asimila a la «caza salvaje» de la mitología. Su nombre está emparentado con el alemán *Heer*, «ejército» *(*hario-)*, y este ejemplo sirve para ilustrar, en el plano indoeuropeo arcaico, la concepción «varuniana» de la guerra.

heduos **(EDUI, AEDUI, HAEDUI, HEDUI, HAEDUES)**: uno de los pueblos más poderosos de la Galia en la época de César, aliado de los romanos (como los remos) y rival de los arvernos y de los secuanos. Su territorio cubría los departamentos de Saône-et-Loire, Nièvre y, en parte, Côte-d'Or y Allier. Su importancia venía por un lado de esta posición geográfica, en la encrucijada de los valles del Loira, el Sena y el Saona. Su actitud ambigua durante la guerra de las Galias es consecuencia de la contradicción de dos factores que determinaban su política: la fidelidad a la alianza romana (por razones económicas), que los llevó a favorecer a César contra los arvernos y los secuanos o los helvecios, con los germanos de Ariovisto en segundo plano, pero muy cerca; y su obstinada ambición de dominar la Galia que, finalmente, los condujo a revolverse contra César para quitar a los arvernos la dirección de la sublevación general. Esto explica las divergencias de las conductas de Diviciaco y Dúmnorix de las que César sacó provecho. El nombre de los heduos está emparentado con el irlandés *Aed (Aodh)*, el galés *aidd* y el bretón *oaz*, «celo, envidia» (originalmente «fuego ardiente»). Gracias a César, es el pueblo galo cuya organización política conocemos mejor (o desconocemos menos).

HELVETII (helvecios): pueblo galo instalado en Suiza a la llegada de César a las Galias. Su intento de emigrar hacia el oeste de la Galia sirve de pretexto al procónsul para intervenir: los vence y los obliga a volver su territorio. Los helvecios estaban establecidos primitivamente en Alemania occidental en la orilla derecha del Rin y es probable que en la época de César estuviesen instalados en Suiza desde hacía poco. Su nombre está emparentado con el de los *Elvii* (helvios, clientes de los secuanos, instalados en primer lugar a orillas del Allier), al que se une el sufijo -

etio-s, muy corriente en toponimia y antroponimia galas.

Heraklès (Hércules): divinidad clásica cuyo culto está bien atestiguado en las Galias en la época romana por la epigrafía y la iconografía. En los pocos fragmentos conservados de textos griegos relativos a la mitología gala, se dice que Hércules estuvo en la Galia, fundó Alesia y engendró de una hija de rey el epónimo de los bretones y los gálatas (galos). El equivalente irlandés es Cuchulainn (Sétanta), cuyas hazañas de niñez recuerdan los trabajos del héroe grecorromano. Pero ignoramos el nombre galo. Véase «Ogmios».

herrero: junto con el *saer*, «carpintero», el herrero (*gabha*) es, en términos generales, el único artesano que conoce Irlanda, limitando así su capacidad técnica al trabajo de la madera y el metal. Véase «Goibniu».

héroe: personaje de la epopeya irlandesa, principalmente del ciclo del Ulster, cuyo prototipo es el guerrero Cuchulainn. Pero, en la terminología religiosa griega, el héroe, humano o semidivino, se opone al dios, del que no tiene ni toda la potencia ni todas las cualidades. Los textos mitológicos o épicos irlandeses, que casi no hacen diferencias sobre la naturaleza de las hazañas de Lug y las de Cuchulainn, ignoran toda distinción específica y sólo conocen denominaciones cualitativas o funcionales dentro de una misma categoría. Un personaje mítico es rey, druida, poeta, guerrero, etc.: el «héroe» sólo existe en la medida en la que la pobreza del vocabulario moderno nos obliga a traducir con este único término una multitud de palabras irlandesas del tipo *laoch*, *curad*, *trenfer*, etc.

hierbas: como la medicina vegetal era muy importante en todos los países celtas, conviene atribuir a este hecho nombres como Lago de las Plantas (o Fuente de la Salud), en *Cath Maighe Tuireadh*, e Isla de las Hierbas *(Insula Herbarum)*, sobrenombre dado a Irlanda entera por Solino.

hierogamia: en el sentido etimológico del compuesto («matrimonio sagrado») la religión celta no contiene ningún rito atestiguado de hierogamia. El sacrificio del caballo, del que da testimonio Giraldus Cambrensis en el Ulster, en el siglo XII, y que fue inexactamente relacionado con el *ashvamedha* indio, forma parte del ritual de la elección real. La única hierogamia verdadera es la del rey de Irlanda, por la que se apropia de la Soberanía simbolizada por una alegoría femenina.

hombres de arte (irlandés *aes dana*): expresión mediante la cual los textos designan globalmente a todos aquellos que, sea cual sea su clase o función, poseen una técnica profesional. Así pues, un herrero puede ser calificado ocasionalmente como «doctor» o «druida» del mismo modo que un poeta o un historiador, ya que Irlanda no confiere ningún matiz peyorativo al ejercicio de una profesión manual. Esta expresión es calificativa y no clasificativa.

hombre primordial: esta expresión se aplica a un ancestro o un arquetipo que, análogo en esto a los patriarcas bíblicos, es el primer representante de una raza, un pueblo o una clase social. Los hombres primordiales de Irlanda son así, en la historia legendaria, los fundadores de los distintos poblamientos (Partolón, Nemed, Eber, Donn, etc.), los primeros druidas y, muy particularmente, los que, encargados de una misión divina (Fintan, Tuan mac Cairill), permiten la transmisión del saber original. En cierto sentido, todo druida es, con respecto al resto de la humanidad, un hombre primordial, puesto que participa en la creación y en la continuidad del cosmos.

Howth (península de): en irlandés *Benn Etair* («Punta de Etar»), situada en la costa oriental de la isla. Es el teatro del relato titulado *Talland Etair*, «Asedio de Howth».

hoz de oro: herramienta con la cual los druidas, según Plinio, cortaban el muérdago. Evidentemente es un objeto ritual cuya eficacia práctica, teniendo en cuenta el metal del que está fabricado, es dudosa. Es probable que se trate de una analogía, al menos simbólica, entre la forma de la herramienta y la media luna del primer cuarto.

huevo de serpiente: Véase «ovum anguinum».

I

Iarbonel el Adivino: hijo de Nemed y padre de Bethach, ancestro de los Tuatha Dé Danann, destinados a partir de Irlanda hacia las islas del norte del mundo en los tiempos primordiales. El nombre no se ha podido explicar.

ichtar: denominación del norte en cierto número de nombres de lugar irlandeses: *ichtar Connacht* es «el norte de Connaught», *ichtar Laighion* es «el norte de Leinster», etc. En lexicografía, *ichtar* es un sustantivo que significa «fondo, parte más baja» de algo o de un sitio cualquiera y, por extensión, la parte posterior.

ideología tripartita: en las definiciones, y en sus aplicaciones, realizadas en historia comparada de las religiones, la palabra *ideología* debe tomarse en el sentido preciso de «historia de las ideas» y no en el sentido actual de «doctrina ideológica». La ideología tripartita corresponde al hábito o a la tendencia de todos los indoeuropeos, incluidos los celtas, de pensar y organizar el cosmos en ternas. De ello se deduce una organización religiosa, social y política triple que se traduce concretamente en la existencia de tres clases y de tres funciones jerarquizadas: la sacerdotal, la guerrera y la productora. Por tanto, la tripartición no es, en principio, un hecho sociológico, sino, tanto en el plano humano como en el divino, la consecuencia social de una concepción tradicional. Es la religión la que modela la sociedad y no la sociedad la que segrega la religión. Cfr. las Leyes de Manu hindúes.

idpart (irlandés antiguo), **aperth** (galés y bretón antiguos), **aberzh** (bretón moderno, préstamo del galés): procedentes de una palabra céltica común **ati(od)-berta*, significan literalmente «(lo que se) aporta, presenta». Es el nombre de la oblación sacrificial traspasada al sentido cristiano de Eucaristía. Véanse «sacrificio» y las notas 52 y 56 en las páginas 106 y 109.

imbas forosnai («gran ciencia que ilumina»): encantamiento irlandés del que los textos han conservado el nombre y algunos retazos de explicación. Estaba ligado a un ritual completo que comportaba un sacrificio. Tal encantamiento, bastante detallado, está descrito en el relato *Festín del Toro*, y, reducido a su fase final, la predicción, en el episodio en el que Feidelm profetiza lo peor a la reina Medb cuando está a punto de comenzar la expedición de *El robo del ganado de Cooley*.

Imbolc: fiesta del primero de febrero, al final del invierno, sustituida por la Purificación de la Virgen y la fiesta de santa Brígida. *Imbolc* significa «lustración». Es la fiesta irlandesa sobre la que poseemos menos documentos mitológicos a despecho de la considerable masa de hechos de folclore. No conocemos el nombre del eventual equivalente británico. Véanse las referencias de las páginas 334-335.

inmortalidad del alma: doctrina druídica expuesta por César y los autores clásicos

que, casi en su totalidad, vacilan en definirla como:
— el *paso del alma a una vida eterna* en el Otro Mundo,
— el *paso del alma a otro cuerpo* a través de la metempsicosis.

Los textos insulares aportan una definición clara al reservar la metempsicosis a dos personajes excepcionales y al hacer del *sid* («paz») un lugar donde los difuntos viven eternamente en la alegría y la perfección.

imperium: designación latina del poder de mando aplicado al ejercicio de la autoridad política y a la conducción de los asuntos militares. Esta noción, así entendida, no existe en el mundo celta, que no conoce más que la Soberanía (irlandés *flaith*). Para nombrar el poder temporal del gobierno heduo, César emplea la expresión *regia potestas*, «autoridad real». Véase «flaith».

Imrinn: nombre de uno de los dos hijos del druida Cathbad. La palabra designa un metro poético en el que los versos de una estrofa están unidos por una rima.

Indech (hijo de Dé Domnann): príncipe de los fomores, uno de los más encarnizados en la lucha contra los Tuatha Dé Danann. Su nombre significa «vengador».

intemporalidad de los druidas: los druidas escapan a las alteraciones del tiempo y a los juicios de la historia, lo cual constituye verdaderamente, para los historiadores modernos y contemporáneos, un auténtico problema histórico, pues el único cauce para discernirlos son las estructuras míticas situadas fuera de la historia.

Irlanda (irlandés antiguo *Ériu*, irlandés moderno *Éire*): desconocemos la historia antigua, no mítica, de Irlanda, pues los primeros documentos escritos datan de la Alta Edad Media. Sin embargo, el interés de este país es excepcional, pues:
— no ha experimentado ninguna romanización política o administrativa: la cristianización se hizo en condiciones muy diferentes a las del resto de Europa occidental.
— está situada en el extremo oeste de Europa y protegida por su insularidad, por lo que conservó una lengua y una estructura social muy antiguas.

La concepción política simbolizada por la realeza suprema de Tara es más mítica que histórica. La divinización del principal nombre del país, *Ériu*, y, en la época posterior a san Patricio, la asimilación del país a la tierra prometida de los hebreos, muestran la existencia de un sentimiento nacional profundo, aun sin otro matiz político que el de las disputas entre las cuatro provincias por la hegemonía. En virtud de la profecía de Ériu, considerada como una reina de los Tuatha Dé Danann, los goidelos están destinados a vivir en la isla hasta el Juicio Final.

islas: las islas míticas del norte del mundo, donde los Tuatha Dé Danann adquirieron su formación, son símbolos del Otro Mundo. Pero todas las islas, allá donde se encuentren, son un centro y una reserva de sacralidad. No cabe comprender de otro modo la importancia de Irlanda y Gran Bretaña en la tradición celta.

J

jabalí: símbolo sacerdotal opuesto al oso, que es un símbolo real. Cfr. «Twrch Trwyth» y «Arturo».

juego (irlandés *cles*, plural *clessa*): operación o demostración militar o guerrera, propia de los guerreros irlandeses, que exige a la vez fuerza, agilidad, flexibilidad, destreza e inteligencia. Los juegos de Cuchulainn son innumerables y se reparten, con nombres diversos, en dos grandes categorías:

— los que requieren una *contorsión* o una deformación física temporal;
— los que, con o sin un ardid, exigen el *empleo de algún arma* (escudo, lanza, espada) u otro objeto (manzana, alfiler, etc.).

A veces se mencionan con metáforas que hacen difícil la definición o la identificación. Estos juegos guerreros reciben un nombre diferente al de los «juegos fúnebres» *(cluichi caintech)* de los que difieren totalmente, tanto en su fundamento como en su aplicación.

juramento: el dios de los juramentos es el de los contratos. Por consiguiente es el Dagda, señor de los elementos, y esto explica por qué, entre otras cosas, el rey de Irlanda Loegaire murió a causa de los elementos (la tierra y el aire) por haber olvidado su juramento de no reclamar nunca más el impuesto en ganado a las gentes de Leinster.

justicia: el hecho de hacer justicia y de pronunciar veredictos es una consecuencia práctica del derecho. Pero es importante señalar que, aunque los druidas imparten justicia, el pronunciamiento de una sentencia o un veredicto es, al menos en Irlanda —donde mejor conocemos el derecho celta gracias a textos amplios y abundantes—, una prerrogativa regia. No tenemos ninguna huella de la existencia de tribunales druídicos análogos a los de la Inquisición medieval. La prohibición de sacrificios, apuntada por César en la Galia (véase la definición del irlandés *elu-tach*), es una sanción religiosa y no una sentencia judicial. En resumen, el druida es juez porque es el único que conoce verdaderamente el derecho. No se desentiende en absoluto de sus aplicaciones prácticas, porque es el tenedor de la jurisprudencia, congénitamente indistinta de la prescripción religiosa, pero el poder judicial es en esencia real, porque el rey es el intermediario obligatorio entre el druida y la sociedad que administra.

K

Koadalan («Bosque Alano»): nombre del principal personaje del cuento bretón (que lleva su nombre) que corresponde a la historia galesa de Gwion Bach y de Ceridwenn, madre de Taliesin. Pero el cuento bretón ya sólo mantiene (amplificado) el aspecto más espectacular y más superficial de las metamorfosis, que se presentan siempre como proezas mágicas.

Kronos: no se encuentra en el panteón celta la dualidad o la sucesión de Uranos, Kronos y Zeus en el panteón griego. El Dagda es el dios de la eternidad y, por ello, manda sobre el Tiempo (del que es padre).

Kulhwch y Olwen: título del cuento artúrico galés que cuenta la búsqueda de los objetos maravillosos y, por esta razón, corresponde al relato *La muerte de los Hijos de Tuireann*, al menos en lo que concierne a este episodio. Pero los galeses han intercalado otras historias en el relato y la finalidad de la búsqueda es diferente: ya no se trata más que de permitir el casamiento del héroe.

L

Labraid («el Hablador»): en el relato *Serglige Con Culaind* es el nombre de un dios del Otro Mundo y, en las genealogías y los anales, el de un personaje mítico que se cuenta entre los ancestros de los reyes de Tara y es fundador de Leinster. El sobrenombre de este Labrad es *Moen* y Thomas O'Rahilly (*Early Irish History and Mythology*, p. 103, nota 4) lo relaciona acertadamente con el sobrenombre de Júpiter *Aius Locutus* (voz divina) sin resolver no obstante la contradicción del nombre y el sobrenombre. Labraid debe considerarse un sobrenombre del dios de la elo-

cuencia, Ogma, y es normal, en virtud de lo absoluto del simbolismo, que este último sea tartamudo. Véanse «Ogmios» y el relato *Airne Fingein* en los *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 189-202.

Ladra: uno de los tres hombres que, según el *Libro de las conquistas*, acompañaban a Cesair y sus cincuenta mujeres cuando desembarcaron en Irlanda cincuenta días antes del diluvio. El nombre no es celta: es un nominativo, rehecho a partir de *latrann*, del latín *latro*, «ladrón».

Laegaire (irlandés moderno *Laoghaire*, grafía anglizada *Leary*): nombre de cierto número de personajes míticos o históricos. El más importante es, según el relato *Siaburcharpat Con Culainn* («El carro Fantasma de Cuchulainn»), el rey de Tara Laegaire mac Néill, que reinaba en los tiempos en los que san Patricio llegó para convertir Irlanda. Para creer en la palabra del santo, el rey le exige que haga aparecer al héroe Cuchulainn. San Patricio obedece: Cuchulainn, rebosando buena voluntad cristiana, se manifiesta y explica al rey que una sola noche en el infierno es más difícil de soportar que todas las pruebas guerreras que hubo de afrontar en vida, y que sólo los irlandeses que creen en la palabra de Cristo van al paraíso. Laegaire se ve entonces forzado a convertirse. Otro Loegaire, apodado *Buadach* («el Victorioso»), fue compañero de armas de Cuchulainn, según los relatos del ciclo del Ulster.

La Graufesenque: localidad de Aveyron donde se descubrieron grafitos con la contabilidad de alfareros galorromanos, los cuales nos proporcionaron los nombres de algunas vasijas y la lista de los adjetivos numerales ordinales galos del uno al nueve.

laid: en general «poema, lay, canto» y, en una definición técnica particular, nombre de la composición poética propia del *dos* o poeta en su tercer año de estudios. De origen romance, la palabra se aplica a veces al poema cantado o compuesto por un guerrero.

Lagin («Leinster»): véase «provincia».

Lam («Mano»): uno de los tres druidas coperos que vigilan el manantial maravilloso del Segais por cuenta de Nechtan. Los otros dos son Flesc («Varita») y Luam («Piloto»).

Lamfada («el del Brazo Largo»): sobrenombre más habitual del dios Lug. Evoca, no la longitud física de la mano o el brazo, sino la rapidez, la prontitud y la distancia de los golpes asestados por el dios (cfr. en galés *Llew Lawgyffes*, «el de la mano pronta»). Otro sobrenombre, secundario, que confirma esta explicación, es *Laebach*, derivado adjetival de *laeb*, del latín *laevus*, «izquierda» y «perverso».

Lanza de Lug: forma parte de los cuatro talismanes fundamentales de los Tuatha Dé Danann en su hábitat primitivo de las islas del norte del mundo. Es inseparable del caldero del Dagda, pues éste tiene que estar lleno de sangre (o de «veneno») y que se sumerja en él la lanza para evitar que ésta destruya todo a su alrededor. Sin embargo, en los pocos relatos en los que se habla de ella, no se utiliza para la guerra, sino, en las manos del dios Lug, para conferir la realeza.

Leborcham («Coja Rápida»): esclava, fea y contrahecha, hija de Oa («Oreja») y de Adarc («Cuerno»), criada y mensajera de Conchobar, rey del Ulster. Le informaba en el día, tan grande era su velocidad, de todo lo que sucedía en Irlanda.

Ler, genitivo **Lir** («mar, océano»): nombre del padre de Manannan, uno de

los dioses más importantes del ciclo mitológico. El nombre es evidentemente metafórico (un significado secundario es «multitud, abundancia») y en su origen designa el océano como «extensión, inmensidad plana» (*ler* es sin duda una alternancia de *lâr*, «superficie, centro de una casa»). Se ha dudado expresamente, e inútilmente, de la existencia de esta divinidad que representa uno de los aspectos de los orígenes de los Tuatha Dé Danann. Ler, personaje mítico, sale realmente a escena en el relato, transmitido tardíamente y cristianizado, *Oidhe Chloinne Lir* («La muerte de los hijos de Ler»). Allí aparece el padre de los cuatro niños, Aodh, Conn, Fiachna y Fionnghuala (tres chicos y una chica), a quienes su madrastra, su segunda esposa Aoife, transforma en cisnes por un periodo de novecientos años, al término del cual son recogidos por san Mochaomhog, quien los convierte y, tras su retorno a la forma humana, asiste a su muerte y envía sus almas al paraíso.

Letha: nombre irlandés de Bretaña (galés *Llydaw*, bretón *Ledav*), confundido a veces con el de *Latium* en las descripciones geográficas. Etimológicamente, *Letavia* es un país «llano» por similitud con la llanura *(mag)* que es el país de los muertos, el Otro Mundo o *sid*, del cual la Bretaña es una de las vías de acceso. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de lexicographie gauloises et celtiques XXVIII, 133. Celtique commun *Letavia, gaulois LETAVIS, irlandais Letha, la porte de l'Autre Monde», *Ogam*, 1967, n.º 19, pp. 490-494.

liaig: nombre del poeta o druida especializado en el ejercicio de la medicina. En su acepción derivada de «médico espiritual» (de las almas), el término sirve en ocasiones para designar a un santo en la literatura hagiográfica. Véase «medicina».

Life (grafía anglizada *Liffey*): nombre de una llanura y un río del este de Irlanda. El río separa las provincias de Meath y Leinster.

lira: este instrumento de cuerda está representado en la iconografía monetaria gala bajo diversas formas. Entre los celtas insulares, no encontramos la lira, sino el arpa, instrumento de corte, aristocrático y opuesto a la gaita, instrumento de viento de las marchas guerreras y las diversiones populares. No obstante, sería difícil afirmar que la lira de los celtas continentales no es una aproximación griega o clásica del arpa. El arpista es un druida. Véanse «cruit», «arpa» y «música».

LISCUS (Lisco): noble heduo, titular de la tarea de *vergobretus* (vergobreto), que César menciona al principio de sus relaciones con el gobierno heduo. Lisco es quien, mediante indirectas, hace entender a César que Dúmnorix, hermano de Diviciaco, es culpable de maquinar contra Roma.

LITANA («Ancho»): nombre, transmitido por Tito Livio, del bosque de la Galia Cisalpina donde los boyos tendieron al cónsul Postumio y a su ejército una emboscada mortal, aniquilándolos bajo los árboles que habían serrado y dejado preparados para caer al menor golpe. Se trata de una leyenda, pero el nombre está claro: cfr. irlandés *leathan*, galés *llydan*, bretón *ledan* («ancho»).

literatura: no existe una literatura celta en el sentido moderno de la palabra, sino un conjunto de relatos o textos que se transmitieron únicamente porque el cristianismo aportó o impuso el uso de la escritura. Los ogams nunca han servido para transcribir textos e Irlanda tomó prestada del latín la palabra *littera (litriocht)* a falta de un término nativo adecuado. Véanse «escritura», «ogam» y «scél».

Llew Lawgyffes («el de la Mano Pronta»): nombre del personaje mítico galés, hijo de Arianrhod, que es el equivalente de Lug y cuyas aventuras se cuentan en el *Mabinogi* de Math. Condenado por su madre a no tener ninguna mujer de la raza que puebla la tierra, se casó no obstante con Blodeuwedd («aspecto o rostro de flores»), creada con flores por sus tutores Gwydyon y Math. Pero Blodeuwedd es infiel y convence a su amante Gronw Pebyr de que mate a Llew, a quien encuentra Gwydyon, bajo la apariencia de un águila, en un calamitoso estado. Gwydyon y Math lo curan y Llew ejerce su derecho a vengarse matando a Gronw Pebyr de un lanzada mientras que Blodeuwedd se metamorfosea en búho.

Loch Lo (o **Lou**): lago cerca del cual mataron al rey Mongan, en las proximidades de Senlabor, topónimo no localizado. La traducción literal es «lago, agua», pero la plabra *lô* es rara.

Lochru: uno de los dos druidas del rey Loegaire a la llegada de san Patricio a Tara. Véase «Lucetmael».

Loeg mac Riangabra (o **Riangabair**): cochero de Cuchulainn. El sentido del nombre es «ternero, hijo de caballo de mar». Una grafía más reciente es *Laeg, Laegh*. Pero *loeg*, «ternero», a veces se usa en sentido hipocorístico («querido, amado»).

Lomna: nombre del loco de Find que, mediante un subterfugio (una inscripción grabada en ogam), lo previene de su infortunio conyugal.

Lonnandsclech: otro sobrenombre del dios Lug: parece que *lonn (lond)* significa «orgulloso, colérico, violento», pero la segunda parte del término no se refiere a nada conocido en irlandés.

LONDINUM: antiguo nombre de Londres según Tácito y Ptolomeo. De él derivan los nombres galeses *(Llundein)* e inglés *(London)*. El castellano *Londres* proviene también de la misma forma (cfr. *Langres* de *Lingones*), probablemente derivado de un antropónimo **Londin(i)os*, cuyo significado no se puede determinar con precisión: quizá proceda del término adjetival **londo-*, emparentado con el irlandés *lond*, «salvaje».

Lorica («loriga, coraza»): nombre latino de una célebre plegaria de san Patricio para protegerse de los artificios del demonio y de los de sus enemigos terrenales. También se la llama «Himno de Patricio». De acuerdo con la introducción, el santo la compuso en los tiempos de Loegaire, hijo de Niall, cuando acudió a Tara para propagar la fe cristiana. Patricio la cantó y sus enemigos, que lo acechaban emboscados, lo vieron a él y a sus monjes bajo la apariencia de unos gamos seguidos por un gamezno.

Luaine: heroína de *Tochmarc Luaine* («El cortejo de Luaine»). Prometida al rey Conchobar, niega sus favores al druida Aithirne y a sus tres hijos quienes, para vengarse, la satirizan y la hacen morir de vergüenza mediante un *glam dicinn*. A consecuencia de esta fechoría, los ultonianos matan al druida y a sus tres hijos. El nombre de Luaine está quizá emparentado con *lûan*, «luna» o «destello, brillante».

Luam («Piloto»): uno de los tres druidas coperos que vigilan el manantial maravilloso del Segais por cuenta de Nechtan. Los otros dos Flesc («Varita») y Lam («Mano»).

Lucetmael, Lucetmel, Lucatmel: uno de los dos druidas del rey Loegaire cuando llegó san Patricio a Tara. Fue ven-

cido por el santo en las pruebas de magia. Al final, hace caer una nevada espesa, pero se ve impotente para hacerla desaparecer; el santo hace que se funda con una bendición, «sin humedad, sin sol, sin viento». Luego, hace surgir una gran oscuridad que no puede disipar y que el santo hace también desaparecer con una simple palabra. Tras esta prueba, añadida a otras, el rey y los suyos se convierten sin dificultad. Véase también «Laegaire».

luchorpan, luchrupân, lucharban, lupracân (irlandés moderno *leipreachân*): nombre popular de los «enanos», análogos a los Korrigans bretones y asimilados en ocasiones a los fomores. El texto intensamente cristianizado *Sex Aetates Mundi* los hace remontar a Cham como consecuencia de la maldición de Noé. La palabra está compuesta de *lu*, «pequeño», y de *corpân*, diminutivo de *coirp*, «cuerpo» (del latín *corpus*).

LUERNIOS, LOVERNIOS (Lovernio): rey arverno, padre de Bituito, que fue vencido por los romanos. El nombre significa «zorro» (cfr. irlandés *loarn*, palabra rara sustituida por *sinnach* o *madra rua* «perro rojo»; galés medio *leuyrn*, bretón *louarn*).

Lug (irlandés moderno **Lugh**): dios supremo de la mitología irlandesa cuyo nombre ha permanecido en irlandés moderno en la denominación de la fiesta del primero de agosto, *Lughnasadh* (*Lûnasa*) «asamblea, reunión de Lug». Fue evemerizado, como el Dagda, como rey en los anales legendarios del *Libro de las conquistas* y su papel fue obliterado por la cristianización, excepto en el relato arcaico *Cath Maighe Tuireadh*, donde es el jefe de los Tuatha Dé Danann, sin clase y sin función, pues pertenece a todas las clases y trasciende todas las funciones, lo que se traduce con el sobrenombre de *Samildanach* «politécnico». La versión tardía de *Cath Maighe Tuireadh*, muy diferente de la otra, le atribuye un carácter «odínico» muy fuerte de dios guerrero y terrible. Su sobrenombre más frecuente es *lamfhada*, «el de la larga mano» o «el del largo brazo». El teónimo es pancéltico, ya que se encuentra en los radicales galos, sobre todo toponímicos, como *Lug(u)-*, étimo de *Lyon* (*Lug(u)-dunum*), y en el galés *Llew*. Lug es hijo de Cian, hijo de Diancecht y Eithle(nn), hija del fomore Balor, que es también su esposa y la personificación alegórica de la Soberanía de Irlanda. El significado del nombre es «luminoso» y Lug es por definición «solar». Véanse «Lugaid», «Lugdunum» y Christian-J. Guyonvarc'h, «Note de toponymie gauloise. 1. Le toponyme gaulois DVNVM. 2. Répertoire des toponymes en LVGDVNVM», *Celticum*, 1963, n.º 6, pp. 363-376.

Lugaid: hijo adoptivo de Cuchulainn y rey supremo de Irlanda cuya extraordinaria elección cuenta el relato *Serlige ConCulaind*. Su nombre completo es *Lugaid Reo nDerg*, «el de las Rayas Rojas», porque tenía tres padres: Nar, Bres y Lothar. Se parecía al primero en la cabeza, al segundo en el pecho y al tercero en el resto del cuerpo, zonas de semejanza que estaban separadas por rayas rojas. El nombre de Lugaid designa también, en los textos mitológicos y épicos, una quincena de personajes diferentes. A veces, en los textos más recientes, se aplica al propio Lug, a pesar de que el empleo inverso de Lug en antroponimia es excepcional.

LUGDUNUM (contracción de **LUGUDUNUM**): capital de la Galia en los tiempos de la conquista romana y durante toda la época galorromana. El nombre significa «fortaleza o colina del dios Lug» y está atestiguado en varios otros sitios del mundo celta de la Antigüedad (por ejem-

plo, *Laon, Loudun, Leyde*). Véanse «Lug» y «Lugaid».

Lugnasad («Asamblea de Lug», irlandés moderno *Lughnasadh, Lûnasa*): fiesta del primero, bajo la presidencia del rey de Irlanda, en honor de la abundancia y de la prosperidad garantizadas por el buen gobierno del soberano. Teóricamente marca el principio del otoño.

lustración: existen huellas o reminiscencias precisas de la lustración precristiana a propósito del «bautismo» —o del rito de purificación del niño inmediatamente después del nacimiento—, de los funerales (aseo por inmersión del cadáver del difunto) y de la fiesta del primero de febrero (purificación general tras la mancilla del invierno). En los dos primeros casos la palabra utilizada es la misma, *fothrucad*, nombre verbal de *fothraicid*, «lavar, bañar»; en el tercero, el nombre de la fiesta, *Imbolc*, se explica a través de *imb-* y *folc*, con el significado sinónimo de «lavarse». Pero esta palabra es arcaica.

M

mac («hijo»): palabra empleada en general en la antroponimia irlandesa para expresar la filiación en los *duo nomina*. Quedan huellas apreciables en británico bajo la forma *Ab (Ap)*, reducción de *mab (map)* por caída de la *v-* inicial mudada en *m-*. En galo, la filiación se muestra en general a través del sufijo *-knos*, «nacido de».

Mac Oc («hijo joven»): otro nombre de Oengus, el Apolo celta en su aspecto de juventud. Hijo del Dagda, simboliza el tiempo.

Macha (**magnosia* «llanura»): nombre de la diosa epónima de la capital del Ulster, Emain Macha. Es también, y sobre todo, otro aspecto de la diosa de la guerra, Morrigan (o Bodb). Sobre todas sus aventuras guerreras y su lugar en el panteón, véase «La Soberanía guerrera de Irlanda», en *Celticum*, n.º 25, *op. cit.*, pássim.

madera: elemento esencial de la civilización celta como fundamento de la ciencia mágica (los ogam se grababan en madera), lugar sagrado bajo la forma de bosque y, finalmente, material que servía para la confección de las varitas de los druidas (de tejo o avellano). La madera sirve para el sacrificio sacerdotal por ahorcamiento, atestiguado en la Galia por los *Scholies Bernoises* y en Irlanda por el relato, muy incompleto, *Echtra Nerai* o «Las aventuras de Nera». Véase Françoise Le Roux, «Sur quelques sacrifices et rites sacrificiels celtiques sans effusion de sang», en *Ogam*, n.º 35-36, *Études Indo-Européennes*, n.º 1, pp. 95-110.

Mag Bile (grafía anglizada *Moville*): residencia de san Finan, en el condado de Down, al noreste de Newtownards, según Hogan (*Onomasticon Goidelicum*, 513b).

Mag Inis: en la baronía de Lecale, condado de Down. Su significado es «la Llanura de la Isla» y es allí donde la leyenda localiza la residencia del rey fomore Bres.

Mag Meld («Llanura del Placer»): uno de los múltiples nombres del Otro Mundo en los textos mitológicos y épicos. Se vuelve a encontrar en el nombre de los *Meldi* galos que ha pasado al de la ciudad de *Meaux*. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques II, 8. Le nom des Meldi (Meaux, Seine & Marne)», *Ogam*, 1959, n.º 11, pp. 285-287.

Mag Mogna: llanura mitológica localizada en el norte de Irlanda, sin más precisiones.

Mag Mor, Magmor («Gran Llanura»): una de las numerosas denominaciones del Otro Mundo. Es también el nombre de un personaje mítico que, según los anales, es rey de España (de donde se supone que vienen los goidelos) y padre de Tailtiu, la tierra de Irlanda y madre adoptiva del dios Lug.

Mag Slecht («Llanura de la Prosternación»): allá donde iban los hombres de Irlanda, según los textos hagiográficos, a prosternarse y adorar al ídolo llamado Crom Cruaich, rodeado de otros doce ídolos pequeños. El topónimo está localizado en Ballymagauran, en el condado de Leitrim, según Hogan (*Onomasticon Goidelicum*, p. 530b).

Magdalensberg: cima situada a una veintena de kilómetros de Klagenfurt en Carintia (Austria), donde las excavaciones han sacado a la luz un emplazamiento arqueológico celta particularmente rico que continuó en la época romana. La ciudad romana de Virunum, capital de Nórico, está situada en Zollfeld, cerca de Mariasaal.

magia: es la parte más visible de la Tradición y también la más accesible a las inteligencias comunes. A menudo se tiene la ilusión de que es preponderante en el mundo celta porque se manifiesta claramente en el estadio de declive y desaparición. Pero está lejos de constituir lo esencial. Pertenece normalmente a la gran divinidad soberana: Ogmios en la Galia, Ogma en Irlanda.

magistratus («magistrado»): palabra latina que utiliza César en *Comentarios a la guerra de las Galias* para nombrar al titular de un cargo administrativo civil en la sociedad gala. En el caso de los heduos se trata del vergobreto. Ignoramos en qué medida el término galo pueda ser diferente en otros pueblos. De conformidad con el significado latino, no se trata nunca de una función religiosa, pues para designar a los sacerdotes, César dice *druides* o *sacerdotes*.

mago: traducción y adaptación castellana del latín *magus*. La palabra latina se aplica en ocasiones a los druidas, sobre todo en los textos tardíos, antiguos o medievales. Esta mención es invariablemente despectiva o peyorativa. El nombre de Simón el mago *(Simon magus)* se tradujo al irlandés como *Simon drui* (druida).

Manannan («el Manés»): en su fórmula completa se llama Manannan mac Lir («hijo de Océano») y es el dios soberano del Otro Mundo que aparece en un gran número de relatos. No es un dios marino, pero, al estar el Otro Mundo situado más allá del océano, Manannan efectúa la mayor parte de sus desplazamientos por mar. Además, el mar se entiende (véase «Ler») como un elemento y una fuente de vida. Manannan es «hermano» del Dagda, de Ogma y de los demás dioses del panteón. Su esposa es Fand («Golondrina») y uno de los rasgos más acentuados en los textos es el don normal de metamorfosis y de ubicuidad. No se menciona en el relato *Cath Maighe Tuireadh*, pero desempeña un papel importante en todas las versiones del ciclo de Etain. Véase «Manawyddan».

Manawyddan («el de Mann»): nombre galés del personaje mítico que corresponde al irlandés Manannan en la tercera rama del *Mabinogi*, llamada *Manawyddan vab Llyr* («hijo de Océano»).

mantis: nombre griego del «adivino, profeta o profetisa», utilizado por los autores clásicos para designar a los vates galos.

manto de la invisibilidad: se trata de la prenda que poseen los dioses y que los hace invisi-

bles a los hombres. El principal ejemplo, y el más claro, es el de Manannan, quien, al final del relato *La enfermedad de Cuchulainn*, agita su manto con el acuerdo de los druidas, entre Cuchulainn y Fand para evitar que vuelvan a encontrarse nunca. Así vuelve a Fand definitivamente invisible para Cuchulainn. Véase «feth fiada».

manzana: fruto de inmortalidad cuyo consumo procura la salud y la juventud eterna. La manzana también proporciona el conocimiento, cualidad que comparte con los otros dos frutos de la ciencia, la nuez y las bellotas.

Maol («Calvo»): uno de los tres druidas del rey supremo de Irlanda Conn Cetchathach.

Marban: nombre del porquero (y hermano) de Guaire, rey de Irlanda, de acuerdo con el relato *Tromdamh Guaire* («La pesada compañía de Guaire»). El significado del antropónimo es «pequeño muerto».

Más Allá: en el vocabulario corriente el Más Allá (alemán: *Jenseits*) se refiere al mundo de los muertos o al del futuro (inglés: *the world to come*) por oposición al de los vivos. El término implica una noción de no retorno definitivo que no es exactamente la del *sid* irlandés. No es el Otro Mundo celta, el cual es «otro» solamente por la sencilla razón de que no somos capaces de concebirlo realmente. Las lenguas celtas ignoran cualquier palabra que conlleve la idea de un Más Allá de los muertos (cfr. la expresión *orbis alius* de Lucano).

MAT-: en el calendario galo de Coligny, calificativo de los días «fastos». Es la misma palabra que el bretón *mat*, irlandés *maith* «bueno» y se encuentra en su contrario con el prefijo negativo *ANMAT-*. Véase esta palabra.

Math, hijo de Mathonwy: rey mítico de Gwynedd según el *Mabinogi* que lleva su nombre, *Math Vab Mathonwy*. El rey Math es esencialmente un mago y está asociado a Gwydyon («Sabio»). Además su nombre es un signo del simbolismo regio, puesto que es el del «oso», que se vuelve a encontrar en el galo *Matu-*, atestiguado en antroponimia; cfr. el irlandés «Mathgen».

mathematicus (matemático): también es adivino, astrólogo y, por extensión, cualquiera que se ocupe de las ciencias ocultas o de los misterios religiosos extraños a la religión oficial romana. Los druidas celtas fueron naturalmente incluidos en la represión que trataba de ralentizar la proliferación de cultos de todo tipo, sobre todo orientales, en Roma y en todo el Imperio en el siglo I de nuestra era.

Mathgen: druida de los Tuatha Dé Danann en el relato *Cath Maighe Tuireadh*. El nombre supone una forma antigua *matugenos*, «nacido del oso», que volvemos a encontrar en la antroponimia gala. Cfr. «Math».

maza: es el segundo atributo del Dagda (el primero era el caldero). La maza *(lorg)* mata por un lado (en este mundo) y resucita por el otro (en el Otro Mundo). Su huella, cuando el Dagda la arrastra, puede servir de frontera entre dos provincias. Tiene un homólogo galo en el mazo de Sucellus y un descendiente lejano en el *mell benniget* («mazo bendito») bretón, que todavía en el siglo XIX servía, no para rematar a los moribundos, sino para facilitar su paso al Otro Mundo.

Medb («Embriaguez»): reina de Connaught, esposa del rey Ailill y organizadora de la gran expedición para robar las vacas de Cooley, reuniendo cuatro provincias de Irlanda (Connaught, Leinster, Munster y Meath) contra el Ulster. Las

numerosas infidelidades conyugales de Medb, que no está nunca «sin un hombre a la sombra de otro», sólo traducen la mudanza de la soberanía de un poseedor a otro y su nombre expresa y simboliza la embriaguez del poder. El nombre de su hija, Findabair, se encuentra de nuevo en el de la esposa del rey Arturo, Gwenhwyfar (Ginebra, «Fantasma Blanco»), en la leyenda britana.

medicina: no tenemos más que indicaciones generales sobre la medicina y los médicos de los celtas de la Antigüedad y de la Edad Media. A pesar de ello, sabemos que los médicos eran druidas y que practican tres medicinas, distribuidas según los tres niveles de la jerarquía funcional:

— *encantatoria*, en el plano sacerdotal,
— *sangrienta* (quirúrgica), en el plano guerrero,
— *vegetal*, en el plano artesanal y productor.

En efecto, la medicina es un ejercicio de inteligencia y reflexión, y a la vez magia y técnica. No puede confinarse o limitarse a la «tercera función». Otra cosa es, en la realidad, que la medicina vegetal haya tenido una cuota preponderante en la práctica cotidiana si creemos las informaciones parciales de los autores antiguos (Plinio, Celso, Dioscórides). Desgraciadamente, Irlanda sólo nos ha dejado definiciones generales, ningún tratado especializado, pero es evidente que la doctrina médica celta, al igual que la doctrina jurídica, es de esencia religiosa y tradicional. El médico no podía ser más que un druida. Véanse «liaig», «Diancecht», «Airmed» y «Miach».

MEDIOLANUM («Santuario Central»): antiguo nombre celta de Milán, en la Galia Cisalpina. Tito Livio atribuye su fundación a una expedición guerrera dirigida por Beloveso, sobrino del emperador mítico galo Ambigato. En el resto del mundo celta continental, principalmente en la Galia, hubo alrededor de sesenta localidades que llevaron este nombre. Generalmente se traduce como «llanura de en medio», pero esta interpretación no tiene en cuenta el simbolismo religioso, pues estos topónimos se aplican a localidades situadas en las alturas. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Mediolanum Biturigum. Deux éléments de vocabulaire religieux et de géographie sacrée. I. – Le nom des Bituriges. II. – Mediolanum», en *Celticum*, Rennes, 1961, n.º 1, pp. 137-158.

MELDI (meldos): pueblo galo vecino de los parisios, fijado en la región de Meaux. El nombre está emparentado con el irlandés *Mag Meld* («Llanura del Placer»), una denominación del Otro Mundo. Véase «Mag Meld».

mensajeras (del Otro Mundo): no reciben ningún nombre acorde con su función y, de hecho, no tienen ninguna, aparte de venir a buscar, por su cuenta, o más raramente por cuenta de otro, a un feliz mortal –príncipe, rey o guerrero de alto rango– que han elegido. Son siempre mujeres de gran belleza que llegan generalmente bajo la apariencia de cisnes, volando de dos en dos y enlazadas con una cadena de oro o plata. En irlandés merecen el nombre de *bansid*, en grafía anglizada *banshee*.

Merlín: nombre francés (adoptado en castellano), procedente de la forma latinizada *Merlinus* del personaje mítico galés Myrddhin, a quien la leyenda atribuye un extraordinario don de profecía. Está considerado, al igual que Taliesin, uno de los *cynfeirdd* o «bardos primitivos» de la literatura galesa. El nombre se explica a través de una forma antigua: **mori-dunon*, «fortaleza del mar».

metamorfosis: es el rasgo mofológico más corriente de los personajes del Otro Mundo, quienes para venir a la tierra o volver a su universo, adoptan casi siempre la forma de aves (cisnes). Pero la magia del Otro Mundo tolera todas las metamorfosis imaginables, cambios de estado o de apariencia, cambios de nivel de existencia a veces (cfr. el caso de Etain), pero no cambios de existencia. Aplicado a los humanos por los dioses o los magos, la metamorfosis es lo más a menudo un castigo. La metamorfosis se confunde frecuentemente con la metempsicosis o la reencarnación.

metempsicosis: esta palabra designa exactamente la doctrina que postula el paso del alma de un cuerpo a otro. Durante mucho tiempo se ha admitido que tal doctrina era uno de los fundamentos del druidismo como corolario a la inmortalidad del alma y la reencarnación. Pero los hechos nos muestran que la metempsicosis se limita en Irlanda a dos ejemplos conocidos, los de Fintan y Tuan mac Cairill. En el resto se ha confundido, por incomprensión o información insuficiente, con la metamorfosis. No existe, en el vocabulario celta nativo, ninguna palabra para nombrar una doctrina de este tipo.

Miach («Celemín»): hijo del dios-médico Diancecht. En el relato *Cath Maighe Tuireadh*, mientras que su padre se había contentado con realizar una prótesis de plata para reemplazar el brazo cortado del rey Nuada, Miach intenta y logra injertar el brazo vivo. Vengativo y envidioso, Diancecht mata a su hijo. Pero un poco más allá, el relato presenta a Miach todavía vivo (¡los dioses son inmortales!). Como el de Airmed (su hermana), este nombre guarda relación semántica con la noción de «medida» que subyace a la doctrina médica indoeuropea. Oirmiach es un doblete de Miach. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises el celtiques XXI. 142. Irlandais Airmed "mesure" et Maich "boisseau"; breton arveziñ "examiner"», *Ogam*, 1968, n.º 20, pp. 351-352.

Mide (*Meath* en grafía anglizada): provincia central de Irlanda, constituida, por la separación de una porción del territorio de cada una de las otras cuatro provincias, en el centro geográfico simbólico de la isla. En la provincia de Mide es donde se encontraba Tara, la residencia del rey supremo. El significado de Mide es «centro» y las *Dindshenchas* cuentan las visicitudes de un epónimo que explica el nombre a través de *mî dé* «mal humo», porque un tal Mide había encendido un fuego que ardió durante seis años. Parece que los druidas del lugar dijeron que era un mal humo para ellos y, como castigo a este juego de palabras irrespetuoso, el rey hizo que les cortasen la lengua. Esta explicación es típica de los procedimientos de los etimologistas irlandeses.

Midir, de Bri Léith: equivalente del galés **Medros*, «hermano» del Dagda y dios del Otro Mundo. Es sin duda otro nombre o un doblete del Dagda. Desempeña un papel importante en todos los textos del ciclo de Etain, donde aparece como tutor y padre adoptivo de Oengus al mismo tiempo que esposo de Etain. Viene a recuperarla del rey Eochaid, a quien deja a la hija de Etain, la cual será, por incesto (Eochaid la toma por Etain), antepasado de una larga estirpe de reyes.

Midluachair (Slige Midluachra «ruta de Midluachair»): nombre de la antigua ruta, no localizada exactamente, que, según los textos, conducía de Tara a Emain Macha pasando al este de Armagh por Drogheda, Dundalk y Sliab Fuait.

Mil: personaje mítico que es ancestro de los goidelos o «hijos de Mil» cuando llegaron a Irlanda (¡procedentes de España!). Esta palabra no es un préstamo latino como se supone a veces, sino que viene de un radical **mileto-* que designa «combate, destrucción».

Milán: véase «Mediolanum».

Mog Neid: nombre de un rey del Munster. Su significado es «servidor del guerrero», *Neid* era muy probablemente una forma arcaica de *nia*, genitivo *niad*.

Mog Ruith («Servidor de la Rueda»): druida mítico que se puede considerar un avatar o un sustituto del Dagda a causa de su nombre, cuyo simbolismo es evidente. Mog Ruith es el principal personaje del relato titulado *Forbuis Droma Damhghaire* («El asedio de Druim Damhghaire»): se pone al servicio de las gentes de Munster, en lucha contra el rey de Irlanda, Cormac, que exige de ellos el tributo del *boromha*. Como Cathbad, druida del Ulster, Mog Ruith no sólo es druida, sino también guerrero, sin dejar de ser ciego por una sobrecualificación de videncia. El cristianismo le endosó una malísima reputación al hacerlo responsable de la decapitación de san Juan Bautista, causa lejana de todos las desgracias de Irlanda y también, incidentalmente, de su supresión en la mayoría de los relatos épicos y mitológicos.

MOMOROS: en el Pseudo-Plutarco, es el nombre de uno de los fundadores de Lyon. No se ha explicado el nombre.

Mona: nombre antiguo de la Isla de Anglesey, en galés moderno *Môn* o *Sir Fôn*. Es allí donde Tácito sitúa el gran santuario de los britanos que destruyó (con los druidas que la ocupaban y defendían) el ejército romano de Paulino Suetonio. Sin embargo, se produce una confusión constante en las fuentes antiguas, a causa de la homonimia, entre la Isla de Anglesey y la Isla de Man, a medio camino entre Irlanda y Gran Bretaña (*insula quae appellatur Mona*, según César, BG VI, 13).

Moncha: hija del druida Dil y esposa del rey Eogan Mor, madre del gran rey Fiacha Muillethan («el de la Cabeza Ancha»). O'Rahilly (*Early Irish History and Mythology*, p. 31) relaciona este nombre con un «no gaélico» **Monapia*, en el cual se podría reconocer el de la Isla de Man. Pero el tema en *-p-* no es más que una hipótesis fundada en el postulado de un poblamiento britano de Irlanda anterior a los goidelos. Moncha es también ciertamente un personaje mítico y la relación etimológica de su nombre con el de la Isla de Man, si existe, supondría más bien un tema en *-k-*. El nombre está más verosímilmente emparentado con *Monach* o *Manach* en el nombre de los *Fir Manach* (*Fermanagh*).

Mongan: rey legendario del Ulster, hijo de Fiachna y de la reina Findtigernd, pero fue engendrado por Manannan con ocasión de una aventura militar que cuenta el grupo de textos conocido bajo el título general de *Leyenda de Mongan* (véase Christian-J. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 203-232). Mongan pasa por ser un «avatar» de Find mac Cumaill, pero es inexacto: la confusión se produce con el sobrenombre de Find («Bello») que se le atribuye. El nombe de Mongan es en sí un diminutivo de *mong*, «cabellera, crines, mechón», pues la cabellera abundante (y rubia) era uno de los rasgos constitutivos de la belleza física de Manannan, su padre divino.

Morann: juez mítico de Irlanda, hijo del mal rey Cairpre Cenn Cait («Cara de Gato»). Tenía alrededor del cuello un collar que se aflojaba cuando dictaba una

sentencia justa y que, al contrario, se apretaba hasta el punto de estrangularlo cuando dictaba una sentencia injusta. Véase «collar».

Morfessa («Gran Saber»): nombre del druida mítico que regía Falias, una de las Islas al Norte del Mundo, aquella de donde provenía la Piedra de Fal.

Morgana: reina de la Isla de Avalón, en el Otro Mundo, que, con sus hermanas (Moronoe, Mazoe, Gliten, Glitonea, Gliton, Tyronoe, Thiten, Thiton), cuida de Arturo esperando que se cure y vuelva a la Britania. El nombre supone una forma antigua **mori-gena*, «nacida del mar».

Morrigu, Morrigan: diosa irlandesa de la guerra, llamada también Bodb («Corneja») o Macha («Llanura»). Desempeña un papel importante en el relato *Cath Maighe Tuireadh* e interviene también en *Tain Bo Cualnge* y algunos otros textos. Esposa del Dagda, dios-druida, es el aspecto guerrero de la soberanía. Durante mucho tiempo se ha vacilado, en la explicación del nombre, entre «gran reina» y «reina de los fantasmas» por un radical *mor-* que se encontraría también en el nombre de los fomores. Pero el significado ha de entenderse simplemente como «Gran Reina» por una composición sintética antigua. Véase «La souveraineté guerrière de l'Irlande», *Celticum*, n.º 25, pp. 9-60 y 95-102.

muérdago: planta medicinal con múltiples usos. Su recolección está atrestiguada por Plinio en la descripción del antiguo ritual de entronización del que ya sólo subsistía en la Galia, como momento esencial, el sacrificio de los toros. La traducción latina, única citada por Plinio, *omnia sanantem* («que cura todo»), corresponde a la denominación irlandesa *oll-îcad*. No se ha atestiguado formalmente el uso del muérdago entre los celtas insulares, pero seguramente lo usaron.

Mugna (Tejo de): árbol primordial que producía frutos maravillosos. Los frutos caían en una manantial y se los comía un salmón, animal de ciencia. *Mugna*, palabra rara, significa «salmón» y la grafía anglizada *Moon* reproduce aproximadamente la pronunciación. El árbol está localizado en la baronía de Kilkea y Moone, condado de Kildare.

Muirchertach, hijo de Erc: rey de Irlanda cuyo trágico destino es sufrir la triple muerte sacrificial: muerto de una lanzada, ahogado en una cuba de vino y quemado en un incendio de su palacio. Esta muerte es consecuencia de las intrigas de una mujer del Otro Mundo, Sin, que logra embaucar y tentar al rey a pesar de los esfuerzos de san Cairnech, uno de los grandes sucesores de Patricio. El relato de *La muerte de Muirchertach* presenta el interés de que muestra el inicio del proceso de degradación de la mitología en folclore cristianizado.

Muirchu: hagiógrafo irlandés, autor de la vida latina de san Patricio a principios del siglo VIII.

Muiredach Muinderg: rey del Ulster cuya mujer trae al mundo al druida adivino Tuan mac Cairill al término de sus metempsicosis en tiempos de san Patricio. El significado del nombre es «jefe del cuello rojo».

Muirthemne, Murthemne: nombre de una llanura del Ulster según todos los textos de los ciclos épico y mitológico. Está situada, según Hogan (*Onomasticon Goidelicum*, p. 551), entre Sliab Fuait y Dundalk. Cfr. «Conaille Muirthemne».

Mumu («Munster»): Véase «provincia».

muñecos: nombre dado en las traducciones castellanas a lo que César (*Comentarios* VI, 16) llama *simulacra (contexta viminibus membra)*. Los galos encierran en ellos cada cinco años a los criminales, a los prisioneros de guerra o a diversos condenados antes de prenderles fuego.

Murias: una de las islas del norte del mundo de donde vienen los Tuatha Dé Danann. El nombre está emparentado con *muir* «mar» y es de ahí de donde viene el caldero del Dagda.

música: la música del sid, que tocan las mensajeras del Otro Mundo, en general no se distingue del canto vocal. También la puede emitir la rama o la varita que llevan. En el plano humano, la música sagrada (y cortesana) es la del arpa, que toca los tres aires de la tristeza, el sueño y la sonrisa, ya que los instrumentos de viento están reservados a la guerra y a la diversión popular. En el reparto geográfico de las funciones y cualificaciones, la música está reservada al sur de Irlanda y la poesía al norte.

mutilaciones: afectan a tres partes del cuerpo humano y pueden ser descalificantes (el caso más habitual) o sobrecalificantes (en el caso de algunos druidas de alto rango):

— el *brazo* (mutilación del rey o el guerrero): Nuada no puede seguir reinando porque ha perdido el brazo derecho en la primera Batalla de Mag Tuired. Puede suceder también que un guerrero se ate el brazo para luchar equitativamente contra un adversario manco.
— el *ojo* (mutilación sacerdotal por excelencia) y en general el ojo izquierdo, que es el ojo de la noche. Es el caso del portero del rey Nuada y esta mutilación es frecuentemente sobrecalificante.
— los *órganos sexuales* (mutilación regia que conlleva la estirilidad del reino): el único caso atestiguado en Irlanda es el de Celtchar (sustituto o «avatar» de Ogma) que se une al del rey Mehaigne de la leyenda artúrica.

N

nath: en su significado técnico preciso, es el nombre de una composición poética reservada al *anruth* o poeta del grado inmediatamente inferior al del *ollam* o «doctor». En sentido genérico, la palabra significa «poema, canto, elegía». La etimología todavía no se ha explicado.

naturalismo: doctrina que consiste en explicar todos los hechos religiosos mediante la interpretación de los fenómenos y los elementos naturales. En el ámbito celta, tal explicación da cuenta de ciertos rasgos de cultos populares o de hechos de folclore, pero no puede tomarse en serio en lo que respecta a la explicación general de una religión estructurada y administrada por una clase sacerdotal organizada y jerarquizada.

Nechtan, hijo de Collbran: personaje del relato *Immram Brain* («La navegación de Bran»). Es también y sobre todo el nombre de un «hermano» del Dagda, dios del Otro Mundo, propietario del manantial maravilloso del Segais, cuya agua quemó y mutiló a Boand. Hacía guardar esta fuente por tres coperos: Flesc, Lam y Luam. El nombre de *Nechtan* corresponde al latino *Neptunus*.

Nede, hijo de Adnae: *file* que, en su juventud, es el adversario del *ollam* Ferchertne, a quien disputa el título de doctor supremo del Ulster en *Immacallam in Da Tûaraid* («El Diálogo de los Dos Sabios»). Su padre Adnae lo había enviado a Escocia a formarse con Eochu Echbel. Más tarde Nede fue adoptado por Caier, su

tío, rey de Connaught. Pero la mujer de Caier puso los ojos sobre él y se dejó tentar. Pidió al rey una daga que no podía darle y, ante su negativa, lo satirizó con un *glam dicinn*, lo que provocó tres furúnculos que desfiguraron a Caier, quien fue a esconderse de vergüenza y no volvió a aparecer. Pero fue cruelmente castigado, pues un día, cuando entraba en carro en la fortaleza en la que Caier se escondía, una peña explotó y una esquirla lo mató en el acto. Nede cometió los «tres pecados» del druida:

— *sátira abusiva e injusta,*
— *usurpación de la realeza,*
— *adulterio con la reina*

(véanse páginas 181-183).

Nemed («el Sagrado»): jefe de la segunda raza que ocupó Irlanda en la cronología mítica del *Libro de las conquistas*, después de la de Partolón y antes de la de los Fir Bolg. En el derecho irlandés es *nemed* cualquiera que forme parte de la nobleza o *flaith*.

NEMETON: nombre galo del «santuario» o de lo «sagrado» que corresponde al irlandés *nemed* y se encuentra en cierto número de topónimos y antropónimos continentales. Existe un vínculo etimológico entre el radical *nem-* y los que sirven para nombrar el «cielo» *(nem-)* y la «santidad» *(niab-)*. En cambio, no hay ninguno entre el nombre de la «madera» y el de lo «sagrado»: la madera sirve de soporte indispensable al «conocimiento» de lo sagrado y existe un vínculo hermenéutico entre el árbol y el conocimiento *(vidu-)*, pero, aunque todo bosque es en principio «sagrado», el *nemeton* puede no ser un bosque. Cfr. «drunemeton». Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques VI. 17. NEMOS, NEMETOS, NEMETON; les noms celtiques du "Ciel" et du "Sanctuaire"», *Ogam*, 1960, n.º 12, pp. 185-197.

Ness: reina guerrera del Ulster, hija de Eochaid Salbuide («el del Talón Amarillo») y esposa del druida Cathbad, madre del rey Conchobar y de Findchoem («Blanca-Suave»), ésta misma esposa del poeta Amorgen y madre adoptiva de Cuchulainn. El nombre significa «Comadreja». Obtuvo la realeza del Ulster para su hijo mediante un ardid: concediendo sus favores a Fergus, entonces rey, lo presionó para ceder la realeza por un año con el fin de que su hijo obtuviese el título de rey. Pero durante ese año fue tanta su largueza que los ultonianos decidieron no devolver la realeza a Fergus, castigándolo también por la ligereza con la que había tratado la dignidad regia. Los irlandeses expresaron mediante un juego de palabras pseudoetimológico las dificultades del matrimonio de Ness y de Cathbad. A este respecto, véase «Assa».

Newgrange: localización del *Brug na Boinne* («Albergue del Boyne»), residencia del Dagda y de los principales dioses, alrededor de la cual se sitúan la mayor parte de los episodios mitológicos del ciclo de Etain. El túmulo está en la orilla septentrional del Boyne, al este de Slane. Véase «Brug na Boinne».

Niall Noigiallach («el de los Nueve Rehenes»): rey de Irlanda, padre de Loegaire que reinaba en Tara a la llegada de san Patricio. De acuerdo con los anales irlandeses, Loegaire reinó de 427-428 a 462-463 y de su reino datan —coincidencia destacable— la conversión al cristianismo y el inicio de las fechas históricas menos inciertas en los anales. Así pues, Niall debió de ser el último rey pagano de la isla.

niebla: quinto elemento propiamente dicho, ya que participa de la naturaleza de todos y cada uno de los otros cuatro. No es ni agua, ni fuego, ni tierra, ni aire. Pero tiene la ligereza del aire, el aspecto del humo, en general es húmedo y tan visible como un cuerpo sólido. La nube de niebla es el medio más cómodo, para los habitantes del Otro Mundo, de llegar a la tierra y de regresar a su mundo. La «niebla druídica» no tiene otra razón de ser, sea cual sea el nombre que reciba. Véase «feth fiada».

noche: no existe, explícitamente, un «dios de la noche», pero, implícitamente, la noche pertenece a Ogma (Ogmios) como el día pertenece al Dagda. Coincidiendo con el concepto de divinidad soberana doble (en términos védicos Mitra-Varuna, que es dual y no un plural), el concepto celta del tiempo reagrupa en veinticuatro horas «un día y una noche», según la expresión irlandesa *lâ ocus oidche*. Esto explica la concepción «polar» del tiempo, totalmente idéntica a la de la India: un día y una noche equivalen a un año (seis meses de día y seis meses de noche), que resume o simboliza el Tiempo en su totalidad, es decir, la Eternidad según la dualidad Oengus/Dagda («joven» y «viejo»). Véase *Textes mythologiques irlandais* I/2, pp. 229 y ss.

NODONS / NODENS: teónimo británico, sobrenombre de «Marte» en el siglo IV de nuestra era. Véase «Nuada».

Noise, Naoise: héroe de la trágica historia que lleva el título de *Longes mac nUislenn* («El exilio de los hijos de Uilsliu»). Incitado por Deirdre, prometida del rey Conchobar, pero que rechaza su destino de concubina, Naoise la rapta con sus dos hermanos y erra de refugio en refugio, perseguido por el odio del rey del Ulster. Después de que los ultonianos arrancasen a Conchobar el juramento de que no se les haría ningún mal, Deirdre, Naoise y sus dos hermanos regresan a Emain Macha. Pero Conchobar hace matar a traición a Naoise y a sus hermanos y reduce a Deirdre al estado de concubina. Ésta se mata de desesperación lanzándose de cabeza contra una roca. Tras esta fechoría, los fiadores de Naoise se exilian a Connaught, desde donde devastan constantemente el territorio del Ulster, y Emain Macha, maldita por el druida Cathbad, es destruida por el fuego. El nombre de Naoise es un genitivo secundario de *nôs* «reputación, celebridad». Cfr. «Deirdre».

Nuada Airgetlam («el del Brazo de Plata»): rey mítico de los Tuatha Dé Danann según *Cath Maighe Tuireadh*. Tras cortarle el brazo derecho en la Primera Batalla, debe abdicar y ceder temporalmente el poder a un rey fomore, Bres. Recobra su dignidad y su poder regio después de que el dios-médico Diancecht le implante un brazo de plata. Luego, el hijo de Diancecht, Miach, reemplaza esta prótesis metálica por el injerto del brazo cortado. El nombre de Nuada significa con toda probabilidad «(rey) distribuidor» y, por una mudanza de sentido, «héroe, guerrero». Varios personajes llevan este nombre en los textos, pero las genealogías son diferentes. Los equivalentes galés y bretón son *Nudd (Lludd)* y *Nuz*, pero el bretón *Nuz* es un simple antropónimo que, por otro lado, ha subsistido como patronímico moderno: (el) *Nuz* o (el) *Nu*. Las formas galesa y bretona proceden de un británico antiguo *Nodons*, dativo *Nodonti* o *Nodenti*, atestiguado en varias muestras encontradas en inscripciones votivas en honor de Marte Nodons de un templo romano-británico de Lydney Park, en la desembocadura del Severn, que datan del siglo IV. En las genealogías, al irlandés Nuada lo llaman «hijo de

Echtach, hijo de Ordan, hijo de Allaoi». *Echtach*, genitivo secundario de *Eochaid*, ha sido en ocasiones considerado un sustantivo con un significado distinto (véase esta palabra). Sobre Nuada, véase Françoise Le Roux, «Le dieu-roi Nodons/Nuada», *Celticum*, 1963, n.º 6, pp. 425-454, y Christian-J. Guyonvarc'h, «Le théonyme Nodons/Nuada», *Ogam*, 1963, n.º 15, pp. 229-237.

nutria: véase «doborchu (perro de agua)».

O

oblaire: poeta del último grado de la jerarquía de los *filid* y también el último de los tres grados de los *doerbaird* o «bardos no libres», por debajo del *taman* y del *driseoc*. Su composición poética era el *buaingnech* o *buangech*. Una variante es *obloir* y las dos formas derivan de *obull*, variante de *oball* «manzana». Etimológicamente, el *oblaire* es el que «hace malabarismos con una manzana».

oblación: ofrenda sacrificial a una divinidad. Éste es el sentido etimológico del nombre del sacrificio en celta. Véase «idpart».

Octriuill, Octriallach: hijo de Indech, rey de los fomores. Véase «Carn».

Odín: forma escandinava del nombre del dios supremo de la mitología germánica, representado en la Germania continental por *Wotan (*wotananz)* y en el que, por desviación funcional, el papel mágico-guerrero se ha convertido en predominante. Éste es también el rasgo de Lug en la versión reciente de *Cath Maighe Tuireadh*.

Odhrann: cochero de san Patricio, asesinado en Tara por instigación del rey de Irlanda Loegaïre. Este nombre es una forma diminutiva de *odur*, sustantivo que designa el color pardo oscuro.

oenach («asamblea»): con este nombre, procedente de *oen* («uno»), se denominan las reuniones que marcan las grandes fiestas de las calendas. A veces se traduce por «feria», pero la reunión irlandesa responde a la vez de la romería bretona, la asamblea política y la fiesta popular. Se caracteriza por las ceremonias religiosas, los festines, los concursos y los debates administrativos, provinciales e interprovinciales. Tiene lugar en un lugar bien determinado: la capital política y religiosa al mismo tiempo que residencia real.

Oengus (**Aengus** en grafía reciente): hijo del Dagda y de Boand (epónimo del Boyne), esposa de Elcmar (hermano del Dagda), según los relatos del ciclo de Etain. En el breve relato *La toma del Sid*, Oengus desposee a su padre de su dominio en el Brug na Boinne mediante un ardid jurídico: pide una cesión simbólica por un día y una noche de la propiedad. Pero un día y una noche son el símbolo de la eternidad, por lo que la cesión es definitiva. Oengus es el Apolo celta en su aspecto de juventud. Descompuesto, el nombre significa literalmente «Elección Única». El otro nombre de Oengus es Mac Oc o Mac ind Oc «hijo joven» o «hijo del joven». Con respecto al Dagda, que es el señor de la Eternidad, Oengus es el Tiempo.

ogam: escritura irlandesa atestiguada por alrededor de trescientas inscripciones lapidarias, todas funerarias, que datan de la época goidélica y están dispersadas entre Irlanda, Escocia y las regiones del País de Gales donde existen implantaciones goidélicas. El alfabeto ogámico está constituido por letras, trazos rectos, oblicuos y transversales, a ambas partes de un eje vertical u horizontal. Los únicos testimonios que existen actualmente están sobre piedra, pero en todos los textos se habla de ogams grabados en madera (tejo o ave-

llano). Tiene un origen oscuro, pero es probable que se trate de una adaptación al alfabeto latino de un sistema céltico nativo análogo a las runas escandinavas. Como consecuencia de la concepción celta de la escritura, los ogams no han servido nunca para transcribir textos de cierta longitud, sino únicamente para fines mágicos o adivinatorios. Su invención se atribuye normalmente a Ogma, dios de la elocuencia, la guerra y la magia (que ata mediante la escritura). Su empleo estaba reservado a los *filid*, esto es, a los druidas y se describen detalladamente en el tratado *Auraicept na nÉces (Rudimento del poeta)*. Véanse «Ogmios», «escritura» y «poeta».

Ogma, hijo de Elatha, hijo de Delbaeth: Véase «Ogmios».

OGMIOS: teónimo galo atestiguado por un largo pasaje de Luciano de Samosata, escritor griego del siglo II de nuestra era, quien lo convierte en el dios de la elocuencia y lo asimila a Hércules, y encontrado también en algunas *defixiones* o tablillas de execración galorromanas. Es la única divinidad continental, junto con Lug(us) y Brigantia, cuyo nombre aparece en el panteón irlandés (bajo la forma Ogma, Ogme). Ogmios es el dios «gavillero», inventor de la escritura, señor de la magia, que paraliza a sus víctimas y cuenta entre sus atribuciones el ejercicio de la soberanía mágico-guerrera. Según la definición de César, es el Marte que dirige la guerra *(Martem bella regere)*, pero no la hace él mismo, pues es la función del héroe guerrero y no soberano. Ogmios/Ogme es el equivalente céltico del Varuna védico y tiene poder o «ascendiente» sobre todo lo oscuro, desordenado, violento y mágico. Forma pareja, en Irlanda, con el Dagda (que corresponde a Mitra) o «dios bueno», siendo otro de sus nombres más importantes Elcmar o «el Malo, el Gran Envidioso» en las distintas versiones del ciclo de Etain. Otro de sus nombres es Labraid (el «Hablador»), padre de Fintan, y otro más Celtchar (el «Astuto»), padre de Niab/Niam (el «Cielo»), personaje femenino que participa en la trama de la segunda versión de *La Muerte de Cuchulainn*. El nombre de Ogmios, que no es celta, se explica por una adaptación del griego ὄγμος (ogmos), «camino, sendero» (lo que da cuenta también del primer nombre de Cuchulainn, Sétanta, el «caminante»). Etimológicamente, Ogmios es el «conductor» y su nombre griego, extranjero, puede ser el de una divinidad que no se nombra porque es demasiado temible. Ogma tiene en Irlanda la misma genealogía que el Dagda (hijo de Ethliu, variante de Eithne/Etain). Sobre toda esta cuestión, véase Françoise Le Roux, «Le dieu celtique aux liens: de l'Ogmios de Lucien à l'Ogmios de», *Ogam*, 1960, n.º 12, pp. 209-234, y «Notes d'Histoire des Religions XX. 56: Deux questions relatives à Ogmios: l'origine grecque de la transmission insulaire», 1970-1973, n.º 22-25, pp. 231-234.

Oirmiach: hijo del dios-médico Diancecht y hermano de Miach («Celemín»), cuyo nombre es un doblete prefijado. Véanse «Diancecht», «Miach», «Airmed» y «medicina».

Oisin (*Ossian* en su forma anglizada y *Osián* en la española, «gamezno»): hijo de Find y héroe de los *fianna*. El nombre es un diminutivo de *os(s)* que, en su origen, designa a un animal del género de los bóvidos o de los cérvidos (buey, ciervo o gamo).

ollam (**ollamh** en grafía más reciente): a veces se escribe *ollave* en grafía anglizada más reciente. Es el nombre del *file* de más alto rango o «doctor». Es el superlativo del adjetivo *oll* «poderoso».

Ollathir («Padre Poderoso»): sobrenombre del Dagda como rey de Irlanda (Eochaid Ollathir). Véase «Eochaid».

omphalos: palabra griega que significa «ombligo» y, por extensión, «punto central, centro, medio» y «centro de la Tierra» al hablar de Delfos. Sirve para designar un centro religioso de una importancia excepcional donde se concentra la esencia de lo sagrado. En esta acepción, responde al celta *nemeton* y Mediolanum.

ordalías: proceso jurídico que, en la Edad Media, comportaba un juramento, un duelo y una prueba mediante los elementos, agua y fuego principalmente. Véanse las páginas 269-278.

orientación: está dispuesta verticalmente en el mundo celta: la izquierda se asimila con el norte y la derecha con el sur. Pero el norte es lo «bajo» y el sur es lo «alto».

Osa Mayor: la expresión sirve para indicar el norte y designa por lo tanto a los habitantes de esta región en Lucano (*Farsalia* I), quien evoca a «los pueblos que miran la Osa Mayor». Los celtas forman parte sin duda de los pueblos llamados de una manera vaga y general «hiperbóreos».

oso: en la concepción celta, el oso es un símbolo real, mientras que el jabalí es un símbolo sacerdotal. Véase «Arturo».

Otro Mundo: en la concepción celta, se debe entender así muy generalmente el mundo que no es el de los humanos, o dicho de otro modo, el de los dioses y los seres sobrenaturales o mágicos fundamentalmente. No obstante, puede superponerse al mundo ordinario e impregnarlo con su presencia, lo que da cuenta de la facilidad con la que héroes excepcionales acceden a él o se comunican con sus habitantes. Véase la definición de «Sid».

ovum anguinum («huevo de serpiente»): nombre latino del erizo de mar fósil, talismán para el que Plinio propone una interpretación materialista errónea en lo relativo a la doctrina celta, que no ha entendido, del huevo cósmico. La concepción celta concuerda con el tema hindú del Embrión de Oro (*hiranyagarbha*).

P

palabra: como soporte y medio de expresión del pensamiento, la palabra está viva y, por tanto, es superior y se opone a la escritura, que es algo muerto (las inscripciones ogámicas en piedra son todas funerarias) y el medio de fijación mágica de una maldición, que, de este modo, se hace eternamente eficaz. El nombre de la «palabra» está bien atestiguado en celta (irlandés *gûth* «voz», galo *gutuater* «(sacerdote) invocador»), pero el de la escritura es un préstamo latino. Véanse «escritura» y «gutuater».

Partolón: en la cronología mítica del poblamiento de Irlanda, descrita por el *Libro de las conquistas*, Partolón es el jefe de la primera raza que ocupó la isla tras el diluvio. Como todos los creadores o ancestros, hace surgir lagos, ríos, llanuras; rotura, inventa la pesca, la caza, la agricultura y la cría. Es él quien tiene los primeros druidas, los primeros poetas y los primeros guerreros, y también quien libra la primera batalla contra los fomores, etc. En suma, hace salir el mundo del caos. Luego, toda su raza muere de enfermedad y el ciclo creador recomienza con su sucesor Nemed. Es bastante curioso que este antepasado de los celtas insulares lleve un nombre de origen latino transmitido por la hagiografía: Partolón viene de *Bartholomeus*.

Patricio, san (irlandés **Padraig**, inglés **Patrick**): evangelizador de Irlanda en el siglo V de nuestra era. De origen bretón, lo conocemos por una *confessio* personal y una *Vida Tripartita*, redactada mucho tiempo después de su muerte por un hagiógrafo, Muirchu. Pero estos escritos no son históricos y el personaje nos es muy desconocido a pesar de una multitud de estudios y controversias de todo tipo. Los textos hagiográficos lo describen en acción a la manera de un druida con capacidades notables y cuya santidad consiste en una magia superior a la de sus oponentes. Al contrario que la mayoría de los santos del continente, no sufre ningún martirio. Patricio es el punto de inflexión de la historia de Irlanda, pues predica el Evangelio y, sobre todo, trae la escritura. La Irlanda mítica, legendaria, de tradición oral, no cristiana, es anterior a san Patricio; la Irlanda histórica, cristiana, de tradición escrita, es posterior a san Patricio. La conversión del país al cristianismo es obra de un solo hombre, quien, según parece, supo convertir, no al pueblo en primer lugar, sino a los príncipes y a las clases sacerdotal y guerrera. Tras su muerte, sus sucesores, casi tan legendarios como él en la hagiografía, no harán más que consumar su obra.

pecado: la concepción cristiana del pecado sólo está presente en el vocabulario y las concepciones celtas por el préstamo, en todas las lenguas neocélticas, del latín litúrgico *peccatum*. Lo que se denomina «pecado» (del druida o, eventualmente, del guerrero) no es una falta o una contravención a la moral como tal, sino una transgresión de las reglas, la deontología de su oficio y su clase, pues el mal absoluto es la mentira y, accesoriamente, la ignorancia. Los tres pecados se escalonan o se distribuyen sucesivamente o simultáneamente en los tres niveles funcionales. Para el guerrero los tres pecados son los celos (o la avaricia), la cobardía y la lujuria; para el druida son la sátira abusiva o injusta, la usurpación del poder temporal y la tentación femenina (cfr. el caso de Nede).

pictos (latín *Picti* o *Pictae*): antigua población del norte de Gran Bretaña y Escocia. Conocemos el final de su historia, en la alta Edad Media, pero ignoramos todo sobre su lengua. En irlandés se llaman *Cruithnig*, forma goidélica del nombre de los *Pritani* (galés *Prydyn* o *Prydein*), los cuales dieron su nombre a la Britania de los latinos. Tras haber perturbado durante largo tiempo la ocupación romana de la isla, fueron absorbidos por los gaélicos (*Scotti*), que colonizaron Escocia a partir del siglo VI y le dieron su nombre. Nos han sido descritos por las diversas crónicas, irlandesas, britanas o anglosajonas, que describen sus luchas contra los irlandeses, los britanos y los anglosajones, pero su lengua sólo está atestiguada por algunos topónimos y antropónimos. No se sabe si pertenece al grupo británico o gaélico.

Piedra de Fal: Véase «Fal»; cfr. «talismán».

plantas: véase «hierbas».

plebe: traducción del latín *plebs*, que en su origen designa, por oposición a *populus*, «al conjunto de los ciudadanos que no son nobles». La palabra *plebs*, y a fortiori el castellano «plebe», tomó inmediatamente un indudable valor peyorativo. César la usa para designar, en comparación con la clase sacerdotal de los druidas y la clase guerrera de los caballeros, al resto de la sociedad gala. Al hacer esto, contempla esta sociedad como un romano habituado a la distinción entre patricios y plebeyos, y encasilla en la plebe, sin más matices, a los artesanos, los agricultores y los esclavos. Pero la sociedad celta ignoraba la vieja diferencia

latina de las *artes liberales* y las *artes serviles*: cualquiera que poseyese un saber o un conocimiento técnico, intelectual o manual, accedía al rango de los *aes dana* o «gentes de arte». Por otro lado, en Irlanda, es libre cualquier persona que sea *bô-aire* («poseedor de ganado»). El empleo de la palabra *plebs* para designar una clase social celta tiene por tanto todas las trazas de no ser más que una aproximación latina, agudizada aún más por su paso al castellano en el que «plebe» es sobre todo sinónimo de «populacho».

Pitágoras: filósofo y matemático griego cuyo nombre se cita a menudo a propósito de los druidas, que habrían mantenido con los pitagóricos relaciones estables, o incluso habrían influido sobre las doctrinas pitagóricas. Es cierto que, antes de la conquista romana, los celtas continentales tuvieron muchas más relaciones con los griegos que con los romanos. Pero el hecho debe achacarse a la helenización general del mundo antiguo, pues el griego era ya una lengua de cultura internacional. Las eventuales semejanzas o correspondencias entre las doctrinas pitagóricas y lo que sabemos de las de los druidas son resultado de coincidencias o analogías y semejanzas debidas al acuerdo fundamental de todas las formas de la tradición conocidas en Occidente.

pócima del olvido: bebida, preparada lo más probablemente a base de plantas, que los druidas del Ulster dieron a Cuchulainn para hacerle olvidar su amor por Fand, la esposa del dios Manannan, y devolverle la razón. Administraron el mismo bebedizo a Emer, mujer de Cuchulainn, para hacerle olvidar sus celos.

poder temporal: se opone a la autoridad espiritual, de la que es complementario y a la que está subordinado. Ente los celtas, la autoridad espiritual estaba atribuida a los druidas, por lo que el poder temporal se delega en el rey, jefe de la clase militar, elegido por la *flâith* («nobleza») bajo el control de los druidas. Todo poder temporal, sea cual sea, es esencialmente real y César llama acertadamente *regia potestas*, «autoridad real», al ejercicio del gobierno de los heduos. Véanse «autoridad real» y «vergobreto».

poeta: traducción recibida y única posible, si bien es muy inexacta, del irlandés *file* (traducido al latín como *poeta*) y de todos los términos celtas, antiguos o modernos, procedentes de *bardos* («bardo»). Pero el *file* y el bardo son especializaciones diferentes dentro de la clase sacerdotal. La poesía celta tradicional se define por una serie de normas y fines que hacen de ella materia oficial y sabia, sin ningún parecido con la poesía clásica. El verso celta era al principio un medio mnemotécnico y no un pretexto para virtuosismos verbales (el virtuosismo verbal y la elocuencia pertenecen al dominio del guerrero). Véanse «bardo» y «file». Sobre la poesía celta en relación con las normas poéticas indoeuropeas, véase Enrico Campanile, *Ricerche di cultura poetica indoeuropea*, Pisa, 1977, 138 páginas.

polo: el origen de la Tradición era a la vez nórdica y polar, por lo que es normal que los dioses de Irlanda o Tuatha Dé Danann se marchasen a las islas del norte del mundo y regresasen después de iniciarse en el saber sacerdotal. Los druidas (y los guerreros) van también al norte de Gran Bretaña a perfeccionar sus conocimientos o recibir formación. Ningún texto insular menciona el polo, pero no se puede explicar nada sin la referencia polar de la Tradición. Esto explica también los hiperbóreos de los escritores griegos.

pontifex: «miembro del principal colegio de sacerdotes romanos que se ocupaba de

vigilar el culto oficial y público» (Ernout-Meillet, *Dictionnaire étymologique de la langue latine*, ed. 1959, p. 521b). El empleo que Tito Livio hace de esta palabra referida a los celtas es una aproximación, al igual que el de otras palabras latinas como *sacerdos* o *antistes (templi)*. Así pues, no se puede extraer de ello ninguna conclusión en lo relativo a la organización del sacerdocio de los galos cisalpinos, excepto en el caso de que, lo que parece más verosímil, en efecto existiese tal organización.

porquero: el porquero *(muccido)* es, como el portero y el hospedero, un alto funcionario de la corte de un rey de Irlanda, ya que el cerdo, que a menudo no se distinguía del jabalí, fue el primer animal doméstico criado por los celtas y la primera carne de la que se alimentaban. El relato titulado *Compert in Da Muccido* («La concepción de los dos porqueros») cuenta las desventuras y las metamorfosis de los dos porqueros del norte y del sur de Irlanda que fueron así castigados por su desavenencia.

portero (irlandés *dorsaide*): en todas partes era un druida el encargado, no sólo de introducir a los visitantes o los recién llegados, sino también de reconocer, gracias a su saber y sus preguntas, a aquellos que convenía recibir. En varios casos (*Cath Maighe Tuireadh*, por ejemplo), los porteros son dos.

predicción: es el servicio más habitualmente prestado a un rey o a un miembro de la clase guerrera por los druidas, *filid* o adivinos. Constituye la manifestación mejor conocida de la adivinación, pero nuestro conocimiento se limita a algunas fórmulas irlandesas, *glâm dicinn*, *imbas forosnai*, *teinm laegda*, etc., acompañadas de raras indicaciones técnicas, de todas las cuales no podemos estar seguros porque la transmisión de informaciones sufrió la censura cristiana. Sabemos, no obstante, que la predicción se hacía, en el mundo celta como en otros lugares, mediante la observación de los elementos (tierra, agua, cielo, fuego); el análisis de los signos, los prodigios o los sueños; el recurso a la magia y a la hechicería; el sacrificio de víctimas, animales o humanas. Pero es imposible ofrecer una descripción detallada.

principatus («principado»): palabra latina empleada por César para designar a los magistrados titulares de cargos o de funciones públicas en las ciudades galas, principalmente entre los heduos. El término es general y se aplica a cualquier función gubernamental.

PRINNI LOUDI, PRINNI LAG: fórmulas incompletas recogidas en el calendario de Coligny. La correspondencia de la palabra *prinni* y el bretón *prenn*, irlandés *crann* «madera», permite ver en ellas expresiones equivalentes del irlandés *crann-chur* y del bretón *prenn-denn* («tirada de la madera», en el sentido de «echar a suertes»). Se trata probablemente de lo que, en las «ordalías» irlandesas, era el juicio mediante la «tirada de la madera».

provincia: traducción convencional e inexacta de la palabra irlandesa *coiced*, «quinto», que designa una circunscripción territorial correspondiente más o menos a la *civitas* gala de César por el número de estas circunscripciones. La única jerarquía y las únicas relaciones mutuas entre los *coiceda* irlandeses o las ciudades galas son los de la oportunidad inmediata, ya se traduzca ésta en los hechos como alianza o como hostilidad. La provincia central de Irlanda, *Mide* (inglés *Meath*) «medio», era la del rey supremo *(ardri)* de Irlanda, que tenía su residencia en Tara. Pero la subordinación de las provincias al rey supremo de Irlanda no dejaba de presentar dificultades, lo mismo que en la Galia un habi-

tante de una ciudad no conocía el patriotismo nacional hacia el país entero. Hay ciudades como la de los remos que hicieron toda la guerra del lado romano.
Divididas cada una en una treintena o más de *tuatha* («cantones»), las cuatro provincias fundamentales de Irlanda son:
— *Ulad* (Ulster) al noreste,
— *Connacht* (Connaught) al noroeste,
— *Mumu* (Munster) al sudoeste,
— *Laigin* (Leinster) al sudeste.
En los tiempos de la guerra de las Galias, las principales ciudades galas son las de los:
— heduos,
— secuanos,
— arvernos,
— remos,
— helvecios.
César utilizó en su provecho sus rivalidades con respecto a la hegemonía política, económica y militar de la Galia.

pruebas: Lug tuvo que pasar o aceptar un total de tres cuando entró en Tara con el fin de demostrar sus poderes. Vuelve a colocar en su sitio la Piedra de Fal que el dios-campeón Ogma había arrojado fuera, gana una partida de ajedrez al rey Nuada y toca con el arpa los tres modos clásicos de la música irlandesa: los modos (o estribillos) de la sonrisa, la tristeza y el sueño.

R

Rama roja (Craeb Ruad): nombre de la residencia del rey del Ulster en Emain Macha. Es una de las tres casas que pertenecen al rey Conchobar: las dos otras son *Teite Brecc* («Casa Abigarrada») y *Croibderg* («Rama Sangrienta»). La Rama Roja servía para las recepciones y los banquetes, la Casa Abigarrada contenía las armas y la Rama Sangrienta, los trofeos de las victorias pasadas (cabezas cortadas). Por extensión, la expresión Rama Roja sirve a veces para designar a toda la nobleza del Ulster. Véase Françoise Le Roux, «La "Branche Sanglante" du roi d'Ulster et les "Têtes Coupées" des Salyens de Province», *Ogam*, 1958, n.º 10, pp. 139-154.

rath: otro nombre de «fortaleza» o residencia principesca, por ejemplo *Rath Brese* («Fortaleza de Bres») en *Cath Maighe Tuireadh*, o *Rath Cruachain* («Fortaleza de Cruachan»), capital de Connaught y residencia de la reina Medb y del rey Ailill. La palabra está atestiguada en galo bajo la forma *ratis* en algunos topónimos.

recht («derecho, ley»): la legislación irlandesa descrita por todos los tratados jurídicos reconoce dos elementos en el derecho (que no se distingue de la «ley»): el *recht aicnid*, o «ley de la naturaleza» precristiana, y el *recht litre*, o «ley de la letra» surgido de las reformas que siguieron a la conversión del cristianismo. Del *recht aicnid* sólo se han conservado las disposiciones que no eran contrarias a la letra del Evangelio y de la doctrina cristiana. Por tanto, se realizó, explícitamente, la asimilación e identificación entre el *recht aicnid* y el Antiguo Testamento, y entre el *recht litre* y el Nuevo Testamento, siendo el segundo, no ya la abolición, sino el cumplimiento de la ley. Esta argucia permitió a los doctores irlandeses salvar lo esencial de su derecho, fundado en el principio del arreglo pecuniario y de la no intervención del Estado en el procedimiento emprendido contra un culpable.

reencarnación: doctrina que postula el renacimiento del ser en otro cuerpo después de la muerte. Es nítidamente distinto del dogma cristiano de la resurrección de la carne tras el Juicio Final, pero se confunde fácilmente con la transmigración de las almas o la metempsicosis, la cual comporta casi obligatoriamente el paso por estados animales «periféricos» intermedios. La tradición celta no con-

tiene ninguna huella de creencia en la reencarnación.

reflujo: movimiento del mar que se aleja de la orilla hacia la marea baja. El reflujo se comprende como el momento preciso en el que el alma de un difunto se va al Otro Mundo, pues el paso por el agua es indispensable.

regia potestas («autoridad real»): expresión que sirve a César, en *Comentarios a la guerra de las Galias*, para definir el ejercicio del gobierno de los heduos. Véanse «poder temporal», «autoridad espiritual», «rix» y «vergobreto». Véase también Françoise Le Roux, «À propos du Vergobretus gaulois: la Regia Potestas en Irlande et en Gaule», *Ogam*, 1959, n.º 11, pp. 66-80.

rehén (irlandés *giall*): la palabra designa generalmente al miembro de una familia real o principesca que reside en la corte del rey de Tara como garantía para la ejecución de un contrato, la observancia de un juramento, la cláusula de un tratado o a veces incluso una alianza familiar. Raramente tiene el sentido de la acepción moderna. El padre del célebre rey Loegaire se llama Niall Noigiallach («el de los nueve rehenes»).

relato: véase «scél».

religión: empleamos esta palabra en el sentido general moderno que designa el conjunto de las relaciones del hombre y lo divino, tanto en el plano intelectual de las doctrinas y las creencias (o supersticiones) como en el formal de las manifestaciones habituales y litúrgicas. Hacemos sin embargo una distinción necesaria entre religión, que es la parte revelada, exotérica, enseñada a todos, de la tradición, y la tradición propiamente dicha, que es la expresión de la Verdad universal sólo accesible a aquellos aptos para comprenderla.

reprobación: contrario absoluto de la alabanza, normalmente pertenece al ámbito del bardo. Pero la desviación irlandesa que traspasa al *file* todas las capacitaciones del bardo provocó la confusión, agravada por el empleo de la escritura tras el siglo V, entre la reprobación, que es un género poético, y la sátira, que es una técnica mágica.

Rhiannon (**rigantona*, «Gran Reina»): personaje mitológico galés cuyas aventuras cuenta el *Mabinogi de Pwyll*: su matrimonio tormentoso con Pwyll (que se parece a los episodios tragicómicos de las desventuras irlandesas de Mongan y Dublacha en *La leyenda de Mongan*) y su castigo inmerecido tras haber sido acusada de haber matado a su hijo Pryderi. Rhiannon fue asimilada a la divinidad gala Epona porque, cuando se encontró por primera vez con Pwyll, monta a caballo. La prueba es insuficiente: Rhiannon es un aspecto de la gran divinidad femenina celta que la mitología galesa ha obliterado demasiado para que sea directamente utilizable en estudios religiosos de historia.

RIX, genitivo latinizado *rigis*, plural *riges*: nombre galo del «rey», encontrado en antropónimos (*Albíorix*, *Ambíorix*, *Bitúrix*, *Catúrix*, *Dúmnorix*, *Orgétorix*, *Vercingétorix*, etc.) y algunos topónimos continentales. La palabra se conserva en todas las lenguas celtas: irlandés *rí*, genitivo *rîg*, galés y bretón antiguos *ri*. El radical es **reg-*, atestiguado en indoeuropeo, además del celta, por el sánscrito *râjah* y el latín *rex*, genitivo *regis*. Es un préstamo antiguo del celta al germánico para dar **riko-s*, alto alemán antiguo *rih*, alemán moderno *Reich*, «imperio». En la época de César, el declive de la realeza era en la Galia un fenómeno reciente y no había desaparecido aún de todas las ciudades. En la concepción celta, el rey se entiende como intermediario entre la clase sacerdotal, que administra lo sagrado,

y las otras dos clases guerrera y productora. Es el «motor inmóvil» que mantiene el equilibrio y la coherencia de la sociedad, el bienestar y la prosperidad de sus estados. El buen rey irlandés es un distribuidor generoso y el mal rey es el que exige tasas e impuestos. El rey hace justicia, pero es el druida quien la imparte; es indispensable para una guerra victoriosa, pero no combate. Su color simbólico, el blanco, es sacerdotal, pero no es sacerdote, sino que es elevado a la dignidad real mediante una elección controlada por los druidas. No puede prescindir de recurrir al druida del mismo modo que el druida no puede negarle sus servicios. Es él, y no el druida, quien está sometido a múltiples interdicciones y exhortaciones de los *geasa*. Cfr. «geis».

roble: árbol sagrado de los druidas galos según Plinio, quien establece una etimología analógica del nombre de los druidas a través del griego δρυς, pero el autor latino no indica el nombre del roble en galo. Lo conocemos por otro medio: es un radical en *dervo-* idéntico en todas las lenguas célticas y que no tiene nada que ver con el nombre de los druidas. Las afirmaciones de Plinio, por otro lado, se refieren a una única circunstancia ritual, mientras que la comparación insular hace pensar que, aun siendo el principal, el roble no era el único árbol sagrado de los druidas. El árbol simboliza la fuerza, pero, como tal, no es más que el soporte vegetal del saber humano y, sobre todo, divino y sagrado.

Rom: localidad de Deux-Sèvres donde fue descubierta en 1887, grabada en una tablilla de plomo, en escritura cursiva del siglo III o IV, una fórmula de execración. Las dificultades de lectura permitieron durante mucho tiempo creer que estaba redactada en galo. Está de hecho escrita en latín y sólo algunos antropónimos son galos. Véase Rudolf Egger & Christian-J. Guyonvarc'h, «La tablette d'exécration de Rom (Deux-Sèvres); sa langue et les acteurs gallo-romains. Les anthroponymes gaulois», *Celticum*, Rennes, 1962, n.º 5.

Ross (Tejo de): árbol primordial que producía frutos maravillosos cuyo consumo volvía sabio a cualquiera que los probase. Hogan (*Onomasticon Goidelicum*, p. 400a), localiza este topónimo en Rush, en el condado de Dublín.

rostro: parte del cuerpo afectada y deformada por la sátira de los *filid*. Producía por lo general tres furúnculos («Vergüenza», «Mancilla» y «Fealdad»), que provocaban la deformidad, inhabilitaban para el ejercicio de la función real e inducían a la desesperación y a la muerte. Hay una sinonimia casi total entre el «valor del rostro» y el «valor del honor» en toda la lexicografía irlandesa.

roth ramlach («rueda remante»): en los fragmentos de textos relativos al druida mítico Mog Ruith se habla de esta «rueda remante», que no es más que la rueda cósmica. Su caída será indicio del fin del mundo y recuerda el atributo de Taranis en todas las representaciones figuradas galorromanas.

Ruad Rofessa («Roja de la Ciencia Perfecta»): sobrenombre del Dagda que expresa toda su ciencia druídica a través del doble simbolismo (el saber y el rojo guerrero) de la soberanía.

S

sacerdos («sacerdote»): esta palabra sirve a César, en *De Bello Gallico*, para designar en varias ocasiones a los druidas cuando no es necesario distinguirlos de otra clase social. La palabra *sacerdos* ha proporcionado al irlandés el nombre del sacerdote cristiano, *sagart*. Véanse «druida», «sacerdote», «clase» y «función».

sacerdote: aplicamos esta palabra al druida en general, sin distinción de especialización, porque la noción de sacerdocio es global, no reducible a una fragmentación (al contrario que la tercera función, que es múltiple, y de la segunda, que es doble, real y guerrera). En efecto, hay sacerdocio desde el momento en que existe una administración de lo sagrado y, cuestión principal, pero no exclusiva, la realización del sacrificio. Es precisamente en este sentido que el druida es sacerdote. El término es, sin embargo, demasiado estrecho para definir la integralidad de los campos de actividad del druida (enseñanza, justicia, poesía, etc.).

sacrificio: el sacrificio es, junto con el rezo y la meditación, el acto religioso esencial por el cual la sociedad humana se asocia a lo sagrado, sin el cual no puede subsistir. Pero, mientras que el rezo y la meditación son, bajo ciertas condiciones, posibles para el laico –que puede hacer de ellos un uso eficaz–, el sacrificio bajo todas sus formas es la razón de ser del sacerdote. Este último lo realiza en su beneficio exclusivo, que generalmente traslada a los participantes o asistentes. No hay religión sin sacrificio, vegetal, líquido o animal. El sacrificio humano es por tanto inevitable, pero, precisamente porque es inevitable, es raro, pues el ser humano era la víctima más elevada de la jerarquía ritual. No se sabe todavía si existía una distinción técnica, como en Roma, entre la *victima* (víctima en reconocimiento de un favor divino) y *hostia* (víctima expiatoria de la cólera de uno o varios dioses), pero actualmente es posible determinar la repartición funcional de los modos rituales del sacrificio en el mundo celta:

— *no sangrante y sacerdotal* (a través de los elementos y sin empleo de armas):
  ahorcamiento (madera),
  crucifixión (madera),
  inmersión (agua),
  cremación (fuego),
  inhumación (tierra);
— *sangrante* (en el ámbito guerrero):
  muerte por espada, lanza o cualquier otra arma;
— *líquido y vegetal* (en el ámbito de la tercera función productora):
  libación (de un líquido),
  oblación (de vegetales).

Es evidente que, en cada ocasión, el druida es el sacrificador, pero el modo de sacrificio depende de las intenciones del sacrificante. Los sacrificios de grandes animales (caballo, toro) deben situarse en el plano de la segunda función a causa de la elección regia; la libación de un líquido fermentado (cfr. el soma védico) pertenece sin duda al plano de la soberanía.

SALLUVII (saluvios): pueblo de la Galia Narbonense establecido en la región de Aix y de Arlés. Por ellos comienza en 121 a.C., con la destrucción de su *oppidum* de Entremont, la conquista de la Narbonense para el creación de la ruta directa de Italia a España.

Samain: fiesta irlandesa del primero de noviembre que marca el final y el principio del año. Pero Samain no pertenece ni al año que termina ni al que comienza: la fiesta es un «periodo cerrado» fuera del tiempo y por tanto es el momento único en el que los hombres pueden comunicarse con las gentes del Otro Mundo. Por esta sola razón, todos los relatos mitológicos (y épicos) se desarrollan o presentan sus episodios principales en la fecha de Samain. El significado de la palabra es «reunión», pero los irlandeses lo entendían o interpretaban como «fin o recapitulación del verano». Como las demás fiestas, aunque aún más, Samain está marcada por reuniones, banquetes, festines de todas clases que se prolongan durante una semana (o dos), como

mínimo tres días antes, el mismo día de Samain y tres días después. El equivalente galo *SAMONIOS* existe en el calendario de Coligny, en particular en una fórmula que evoca los «tres días» de Samain. Véase «Samonios».

Samair: río de Irlanda que sale del Lough Erne.

Samildanach («politécnico»): sobrenombre de Lug, que, en el relato *Cath Maighe Tuireadh*, expresa así su carácter multifuncional. Tiene todas las capacidades y todos los poderes de todos los dioses. Véanse «Lamfada» y «Lonnandsclech».
samolus («hierba cana»): planta medicinal cuya recolección describe Plinio; cfr. «selago».

SAMONIOS: nombre de mes en el calendario galo de Coligny. Corresponde al irlandés *Samain*, nombre de la fiesta del primero de noviembre. Véase esta palabra.
sátira: a diferencia de la sátira latina o clásica, que es una obra literaria compuesta por un autor determinado, conocido o anónimo, la sátira celta es un encantamiento mágico y cantado, pronunciado por un miembro de la clase sacerdotal, druida o *file*. Por tanto, difiere fundamentalmente de la alabanza o de la reprobación, que atañen al bardo y no entrañan ninguna sanción mágica. La sátira tiene como consecuencia inmediata, al menos en el mito, la muerte o desesperación de la víctima. Así pues, está muy cerca del encantamiento si no es que se confunde con él (como por ejemplo en el *glam dicinn*). Su intenso valor religioso es la prueba de la omnipotencia de la clase sacerdotal, que dispone de este modo de un arma eficaz para imponer su voluntad. En los raros casos de sátira abusiva, es excepcional que el druida culpable sea verdaderamente castigado, pero el caso existe (ejemplo de Athirne Ailgesach) y los tratados de derecho preveían una sanción legal, pues la injusticia se asimilaba a la mentira y a la ignorancia. Véanse «druida», «file», «poeta», «adivino» y «faith».

scél, plural **scéla** («relato»): el irlandés no conoce ninguna otra palabra para denominar y definir los textos que nosotros llamamos mitológicos y épicos. Emparentada con el galés *chwedl*, que significa lo mismo, y el bretón *kel*, plural *keloù*, *keleier*, «noticias», la palabra designa, en referencia a la oralidad de la tradición, un «dicho» destinado a la recitación y no a la escritura. Toda noción de género literario o de clasificación estilística es ajena a Irlanda. En cambio, las diferencias en su naturaleza están bien marcadas: mientras *scél* es el relato en prosa, todo poema rimado, aliterado o asonantado, todo metro poético, en suma, lleva un nombre bien preciso que corresponde a la vez a su naturaleza técnica y a la condición de quien compone y recita el poema: *anamain*, *bairdne*, *laid*, *nath*, etc. Lo mismo sucede con la «retórica», pasajes o fórmulas enfáticas casi siempre incomprensibles, ya sea porque se altera la lengua, ya porque se nos ha tornado demasiado difícil. Los irlandeses clasificaban también sus relatos (en prosa frecuentemente mezclada con verso) por su temática, incluso por los títulos: batallas, asesinatos, concepciones, asedios, robos, etc., y no por ciclos. El druida que recitaba o contaba debía sabérselo todo de memoria.

SEGOVESUS (Segoveso): sobrino del mítico emperador galo Ambigato, hermano de Beloveso y jefe de la expedición que partió en dirección a la selva Hercinia. Este nombre significa «capaz» o «digno de la victoria».

Semias: druida primordial de los Tuatha Dé Danann en las Islas al Norte del

Mundo. Residía en la isla de Murias, cuyo nombre guarda relación con el del mar *(muir)*. Su propio nombre significa «sutil». De la isla de Murias procede el caldero del Dagda.

semnotea (semnoteos, del griego σεμνότης, «gravedad, majestad»): término utilizado a veces para designar a los druidas, pero que no tiene relación con una denominación céltica nativa. Véanse los anexos.

SENA: nombre galo de la isla de Sein; cfr. «Gallisenae».

Senath Mor («Gran Vado Viejo»): otro nombre de Ath Luain o, en grafía anglizada, Athlone.

selago: planta parecida a la sabina cuya recolección ritual describe Plinio. Se trata de una planta medicinal.

Sencha, hijo de Ailill: historiador de la corte del rey del Ulster, Conchobar. Su nombre expresa su función (*senchas*, «antigüedad»). Tiene como principales colegas a Cathbad (jefe de los druidas del Ulster), druida guerrero, y a Amorgen, el poeta, y a Fingen, el médico. Es siempre él quien, con su varita, calma a los ultonianos cuando se produce un tumulto o una disputa.

Senchan Torpeist: *file* que, al ser sus colegas incapaces de recitarla en su totalidad, emprendió la evocación del rey Fergus para obtener el relato entero de la *Tain Bo Cualnge*. *Senchan* es un diminutivo de *Senchas*, pero *Torpeist* no se ha explicado: *-peist* puede ser el genitivo de *piast*, «bestia» (del latín *bestia*); no se ha determinado el significado de *tor-*.

Sengann: héroe de los Fir Bolg en el relato de la Primera Batalla de Mag Tured. El nombre está compuesto por *Gann*, antropónimo atestiguado en estado simple, y *sen-* «viejo» en prefijación. Véase «Gand, Gann».

SENONES (senones): pueblo de la Galia establecido en el sur de Champaña y la parte septentrional de Borgoña, en los actuales departamentos de Seine-et-Marne, Loiret e Yonne. Su capital era Agedinco y su nombre ha pasado a Sens (Yonne). Significa «los antiguos». Una rama de los senones estaba establecida en la Galia Cisalpina.

SEQUANI (secuanos): pueblo galo que habitaba, en la época de la guerra de las Galias, al oeste del Jura, entre el Saona, el Rin y los Vosgos. Su capital era Vesonción (Besançon). Rivales de los heduos, habían recurrido a Ariovisto y a sus germanos para asentar su hegemonía en la Galia. Esta rivalidad, unida a la tentativa de emigración de los helvecios, sirvió de primer pretexto para la intervención de César. Los heduos recurrieron a él para librarse de los secuanos y del peligro germánico. El nombre de los secuanos está sacado del hidrónimo *Sequana* (Sena), cuya etimología, controvertida, a menudo se atribuye al ligur. Pero el *-kw-* interno denota más bien una forma muy antigua.

serbal: arbusto generalmente confundido, en todos los textos, con el avellano *(coll)* en todas las operaciones mágicas de los druidas.

SERERONEOS (Sereroneo): adivino que, según el Pseudo Plutarco, participó en la fundación de Lugdunum. No se ha explicado el nombre y el personaje es sin duda mítico.

Sétanta: primer y antiguo nombre de Cuchulainn. Lo llevó hasta la edad de cinco años, es decir, hasta el momento en el que

el druida Cathbad le impuso el nombre de Cuchulainn porque había matado al perro del herrero Culann. Sétanta es una formación participial construida a partir de *set*, «camino» (bretón *hent*), y su significado es «caminante», lo que lleva a pensar en el papel de «conductor» de Ogmios. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XII. 46. L'anthroponyme irlandais Sétanta et les Setantii», *Ogam*, 1962, n.º 14, pp. 592-598.

sîd, plural **sîde**, irlandés moderno **sîdh**: nombre específico del Otro Mundo. Su significado de base es «paz» (cfr. el galés *heddwch*). La frecuencia del término y el significado secundario de «montículo, colina», aplicado a numerosos topónimos, se explican por la concepción irlandesa del Otro Mundo y por las leyendas relativas a los Tuatha Dé Danann:

— por un lado, el sid está situado más allá del mar, pero toda agua, lago o río, da acceso a él. Esto explica que, para ir al Otro Mundo, haya que atravesar el océano o penetrar en las profundidades de un lago, incluso de un hontanar (imágenes reducidas del océano)
— por otro lado, tras haber sido vencidos por los goidelos, los Tuatha Dé Danann se refugiaron bajo tierra: el *sid* es por tanto concebible también bajo cerros, túmulos, colinas o elevaciones de terreno, de lo que da cuenta el significado «colina». Toda divinidad es, en principio, propietaria u habitante de un *sid*.

De todos modos, sea cual sea su localización, se trata de un país maravilloso al que los seres humanos son incapaces de acceder por sus propios medios. La manifestación más corriente del *sid* en el plano terretre es la aparición de un *bansid* (inglés *banshee*) o «mujer del *sid*» que viene a buscar a un mortal (un hombre, nunca una mujer) para llevarlo al país de la eterna juventud. Los diferentes nombres del *sid* traducen claramente las concepciones celtas del Otro Mundo:

— *Mag Meld* («Llanura del Placer»);
— *Mag Mor* («Gran Llanura»);
— *Tir na mBéo* («Tierra de los Vivos»);
— *Tir na mBân* («Tierra de las Mujeres»);
— *Tir na nOg* («Tierra de los Jóvenes»);
— *Tir Tairngire* («Tierra de Promesa»)

(la última denominación está cristianizada por analogía con la Tierra Prometida de los hebreos). Sobre el nombre del *sid*, véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XIII. 47. Irlandais SID, gaulois *SEDOS "siège, demeure des dieux"», *Ogam*, 1962, n.º 14, pp. 329-340.

SILURES (silures): pueblo de Britania, asentado en la parte occidental y meridional del País de Gales. Su capital era, en la época romana, *Venta Silurum* (Caerwent en el Monmouthshire).

Sinand, **Sinann**: nombre irlandés del Shannon.

Siûr: río de Munster, en grafía anglizada Suir.

Slaine: nombre irlandés del Slaney, río que desemboca en el Boyne al norte de la localidad del mismo nombre, en el condado de Meath.

Slemain Mide: nombre de lugar importante en *Tain Bo Cualnge*, pues es allí donde acamparon los ultonianos que venían al encuentro del ejército de Medb. Pero su localización es imposible. Véase Hogan, *Onomasticon Goidelicum*, p. 604ab.

Sliab (en grafía anglizada *Slieve*, «montaña»): elemento de toponimia frecuente en los nombres de lugar, míticos y reales:

Sliab Dallan («Montaña de Dallan»), *Sliab Betha* («Montaña de Bith»), *Sliab Fuait* («Montaña de Fuat»), *Sliab Eiblinne* («Montaña de Eblenn (Eithne)»), etc.

soberanía: compleja tanto en sus consecuencias como en sus implicaciones, la soberanía celta es simple en su principio, tal y como se verifica en los textos míticos, épicos y mitológicos insulares: el rey no es soberano, pero posee la Soberanía de la que se apropia de acuerdo con una fórmula arraigada e inmutable. Esencialmente femenina, la Soberanía, alegoría de la tierra de Irlanda, está personificada con respecto al rey por una joven y bella mujer, reina de Irlanda o de una provincia, a quien el rey paga su precio de compra. Según la definición de la reina Medb, el rey no debe tener «miedo, celos, avaricia», mientras que la misma reina nunca carece «de un hombre a la sombra de otro», pues, si el rey es temporal y susceptible de ser reemplazado, la Soberanía, siempre joven y siempre virgen, de una belleza tentadora y resplandeciente, es tan eterna como el principio que representa y encarna. El mal rey, el rey imprudente, el rey avaro o desgastado por el poder, pierde la realeza, ora por su muerte ora por su declive. Sólo los dioses, padres, hermanos, hijos o esposos de la Soberanía, son plenamente soberanos. Pues la Soberanía, en su esencia, es a la vez única y doble. En efecto, es la totalidad de la autoridad espiritual, la cual es, a través del sacerdocio, eminentemente superior a todo y es también el poder temporal al estar éste estrechamente subordinado a la autoridad espiritual. En la India, se resume en la pareja, expresada en dual, *Mitra-Varuna*, entre los celtas en la solidaridad indisociable del druida y el rey. En términos funcionales, la Soberanía es a la vez el sacerdocio y la guerra. Pero si el sacerdocio (el druida) tiene el derecho, y a veces el deber, de hacer la guerra, el rey no tiene nunca acceso al sacerdocio: le corresponde solicitar y recibir los consejos del druida.

Socht: nombre de un rehén de Cormac, poseedor de una espada que dio lugar a la impugnación de la propiedad y cuya inscripción aportó un falso testimonio contra la palabra viva. *Socht* significa «silencio».

soscela (literalmente «buena nueva»): nombre irlandés, calcado del griego, del Evangelio.

Sualtam, **Sualtach**: padre putativo de Cuchulainn. Lo mató su propio escudo por haber transgredido la *geis* que prohibía a los ultonianos hablar antes que el rey. El nombre significa «buen nutricio».

Suantraige («Melodía de Sueño»): nombre simbólico de uno de los tres arpistas de Fraech en el relato *Tain Bo Fraech*.

T

Tae, **Talom**, **Trog** («Nacimiento, ¿Tierra?, Parto»): uno de los tres grupos de tres coperos de los Tuatha Dé Danann según *Cath Maighe Tuireadh*.

Tailtiu: hija de Mag Mor, «rey de España», madre adoptiva de Lug, mujer de Eochu, último rey de los Fir Bolg en los anales legendarios. La palabra está emparentada con *talamh*, «tierra» (equivalente etimológico irlandés del latín *tellus*). Es una de las personificaciones alegóricas de Irlanda y su nombre ha quedado en el de Teltown, en la provincia de Meath, lugar de congregación para la celebración de la fiesta de *Lugnasad*.

talamh («tierra»): véase la entrada precedente.

talismanes: así se designan, según un término convencional aplicable a todo el

dominio indoeuropeo, los objetos sagrados y maravillosos que sirven de atributos funcionales a los principales dioses de los Tuatha Dé Danann irlandeses y que fundan materialmente su poder divino y soberano. Son los siguientes:

— la lanza de Lug,
— la espada de Nuada,
— el caldero y la maza del Dagda,
— la piedra de Fal.

La lanza de Lug es el arma infalible e imparable del dios supremo (le sirve también y sobre todo para conferir la realeza); la espada de Nuada es la «lámina de luz» que simboliza el poder real, esencialmente guerrero; el caldero del Dagda, prototipo del Graal artúrico, es el símbolo de la abundancia, mientras que la maza que mata por un extremo y resucita por el otro es la insignia del señor de la vida y la muerte. La Piedra de Fal, que no se atribuye propiamente a ninguna divinidad, es el símbolo de la Soberanía ligada a la tierra de Irlanda. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «La soberanía guerrera de Irlanda», *Celticum*, 25, pássim.

taman: nombre de un poeta del grado más bajo. La palabra tiene varios sentidos: «tronco de árbol», «persona estúpida», «cuerpo sin cabeza». Se aplica por tanto cómodamente a un poeta en los inicios de su carrera.

Tara: situada en la provincia de Meath, en el centro simbólico de Irlanda, Tara es la capital del rey supremo *(ardri)*, del que los reyes de las otras cuatro provincias (Ulster, Connaught, Leinster y Munster) son los vasallos con mayor o menor consentimiento. En Tara tenían lugar, en los tiempos míticos, las grandes asambleas políticas y religiosas y allí se organizaba también, a intervalos regulares, el «festín de Tara», manifestación gloriosa de todo inicio o toda confirmación de reinado. El nombre es la grafía anglizada de *Temair*, genitivo *Temrach*. Cfr. *Druim Chain*, *Caon Druim*.

tarabara: nombre bretón de la «Rueda de la Fortuna», de la que se han encontrado algunos ejemplares en iglesias y capillas, y cuyo simbolismo es el de la evolución y la involución humanas al mismo tiempo que la expresión del azar, pues la Fortuna era el conjunto de causas secundarias por medio de las cuales Dios gobierna sin involucrarse nunca directamente. El nombre es onomatopéyico.

TARANIS («Trueno»): nombre del dios galo equivalente de Júpiter y cuyo principal atributo es la rueda. El significado del teónimo es «trueno» (galés y bretón *tarann*) y la divinidad gala se representa, en toda la iconografía galorromana, con un hombre que tiene en la mano la rueda cósmica. Véase Françoise Le Roux, «Taranis, dieu celtique du Ciel et de l'Orage», *Ogam*, 1958, n.º 10, pp. 30-39.

tarbfes («festín del toro»): parte del ritual de la elección real descrito por el relato *Serglige ConCulaind*. Comporta el sacrificio de un toro, pero la palabra tiene un doble significado, pues *tarb* se emplea a menudo como metáfora para designar al rey.

Tech Duinn («Casa de Donn»): sitio donde el jefe mítico de los goidelos, Eber Donn, se ahogó al llegar a Irlanda. Dio su nombre a un islote al sur de Kenmare Bay que forma parte de un grupo de tres peñones aislados. De acuerdo con la leyenda, los muertos hacen un alto en este lugar en su paso hacia el Otro Mundo.

Tech Midchuarta («Casa del Medio», literalmente «del circuito central»): nombre del edificio en el que el rey de Irlanda montaba el festín de Tara. El nombre es una alusión al simbolismo central de la realeza suprema.

Teilgin, Talcend («El Tonsurado»): apodo aplicado a san Patricio en algunos textos, no todos hagiográficos. La palabra pronto pasó a significar «clérigo, sacerdote».

teinm laegda: encantamiento que utilizaban los *filid*, con una técnica muy próxima a la del *imbas forosnai* y que se hacía en dos tiempos:

(1) «mascando» el pulgar bajo un diente;

(2) cantando un poema corto.

Teinm es el nombre deverbal de *teinnid*, «copa, milamores, brisa», y *laegda* es un adjetivo derivado de *laid*, «canto». El significado literal es «masticación cantada».

tejo (irlandés antiguo *ibar, ibor*, irlandés moderno *iûr*, de la variante *iubar, iubhar*): la madera de tejo sirve a la vez (bajo la forma de varitas) para grabar ogams en las prácticas mágicas o encantatorias de los druidas y para fabricar ciertas armas, astas de lanza y escudos. La etimología del apodo del Dagda, Eochaid (**ivo-katu-s* «que combate con el tejo»), tiene por tanto un doble sentido, pues implica los dos aspectos, sacerdotal y guerrero, de la soberanía.

templo: existen templos galorromanos, pero no hay ningún templo celta de época prerromana. El concepto de santuario, traducido por *nemeton*, implica sólo la existencia de un lugar sagrado —que puede ser un bosque—, pero no la de una construcción análoga al *templum* latino. El uso de la piedra penetró en la Galia bajo la influencia clásica.

teólogo: comprendemos esta palabra en el sentido etimológico de sacerdote especializado en el estudio de la divinidad. La definición debería aplicarse en principio a todos los sacerdotes, pero de hecho no cubre más que una parte del campo de actividad intelectual y espiritual de los druidas. No se puede afirmar, sin embargo, que sea la prueba o la huella de una especialización gala.

Tigernach Tetbannach mac Luchta: rey mítico de Munster del que se habla en varios relatos, como *Serglige ConCulaind (La enfermedad de Cuchulainn)*. El significado de *Tigernach* es indudable: «Señor, Soberano»; el de *Tetbannach* parece ser «el de los golpes mortales». La variante *Tetbuillech* es más clara: «el que golpea furiosamente».

Tigernmas, hijo de Follach: nombre del rey mítico que, de acuerdo con los fragmentos relativos a Mag Slecht, reinaba en la Irlanda pagana. Su significado literal es «Señor de la Muerte, hijo de Soberano».

Tir na mBân («Tierra de las Mujeres»): Véase «sid».

Tir na mBéo («Tierra de los Vivos»): Véase «sid».

Tirt Tairngiri («Tierra de Promesa»): Véase «sid».

Tlachtgha: nombre de una colina situada en la parte de la provincia de Meath de la que se privó a Munster. Los druidas encendían allí el fuego sacrificial con motivo de la fiesta de *Beltaine*.

totemismo: doctrina que postula la existencia, en la creencia religiosa, de ancestros animales de los que supuestamente desciende el devoto. A pesar de teónimos o antropónimos que contienen nombres de animales (*matu-* «oso», *mocco-* «jabalí»), no existe ningún rastro de totemismo en la religión celta. Todos los nombres de este orden responden a un simbolismo

vinculado al de un animal bien definido. Véase «zoomorfismo».

tradición: la Tradición celta sólo puede definirse como el conjunto de la espiritualidad de los celtas y lo que depende de ella con anterioridad (y en algunos casos con posterioridad) a la conversión al cristianismo. Como autoridad espiritual de la que es el principio, engloba todos los aspectos de la relación entre el hombre y lo divino, así como toda organización, humana y sobrehumana, del cosmos. Así pues, no admite ninguna distinción entre lo religioso y lo profano y, siendo por definición perfecta, no está sometida a la evolución de la vida humana. En este sentido, es por consiguiente exactamente comparable al brahmanismo, con la diferencia de que los textos celtas no nos ofrecen ningún equivalente a los brahmanas o los upanisads y que la tradición celta sólo es una tración viva. No obstante, conserva pleno valor como enseñanza.

transmigración: en el sentido preciso de «paso de un alma de un cuerpo a otro», esta palabra es sinónima de metempsicosis.

transmisión: los textos irlandeses, recopiados a partir de la Alta Edad Media por los monjes de los *scriptoria*, aseguran la transmisión de la tradición celta como materia muerta. Sin embargo, los monjes no la consideraron como una tradición –lo que ya no eran capaces de concebir–, sino como el conjunto coherente de una historia nacional de Irlanda o, llegado el caso, como una serie de ficciones poéticas. Esto explica la ausencia de toda hostilidad del cristianismo celta hacia la religión precristiana, considerada como una especie de historia comparable a la del Antiguo Testamento. La historicización de los dioses fue puramente formal y los múltiples conflictos entre los druidas y los santos son únicamente justificaciones hagiográficas ficticias y tardías.

Trefuilngid Treochair: sobrenombre casi seguro de Lug en el relato *La fundación del dominio de Tara*. El significado más verosímil es «Demiurgo del Gran Filo».

tres días: unidad cronológica y medida de tiempo de la fiesta de *Samain*: generalmente tres días antes de la fiesta, el mismo día de la fiesta y tres días después de la fiesta. Se asocia así con la expresión del calendario de Coligny *TRINOUX(TION) SAMON(I) SINDIU(OS)* [«los tres días de Samain (comienzan) hoy»]. Véase Françoise Le Roux, «Le calendrier gaulois de Coligny (Ain) et la fête irlandaise de Samain (Samonios)», *Ogam*, 1957, n.º 9, pp. 337-342.

Tres Dioses: los «tres dioses» son, en el panteón irlandés, el dios supremo, sin clase, y sus dos hermanos, el dios-druida Dagda y el dios-campeón Ogma. El primero trasciende las tres funciones sociales y cósmicas, mientras que los otros dos son las dos «caras» opuestas y complementarias de la gran divinidad soberana que equivale o corresponde al duelo védico Mitra-Varuna. Simbolizan también la totalidad del mundo manifestado, claro y oscuro, bueno y malo, celeste, terrestre e infernal. Véase «Tuatha Dé Danann».

Tres Dioses de Dana: son los tres hijos de Tuireann, Brian, Iuchar e Iucharba, los cuales bien podrían ser el resultado de la triplicación de un único personaje mítico, Brian, competidor y adversario de Lug, aunque semejante a él. En el relato *La muerte de los hijos de Tuireann*, los tres hermanos matan al padre de Lug, Cian, y, en compensación por este asesinato, deben llevar a Lug los múltiples objetos maravillosos que servirán para ganar la batalla de Moytura contra los fomores.

Murieron de agotamiento al término de la búsqueda. Véanse los *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 105-143.

tribu: traducción generalmente recibida —e inexacta— del irlandés *tuath*, que procedente de un radical **touta-* «gente, pueblo» (cfr. galés y bretón *tud*, «gente»), designa a la vez una subdivisión territorial y a quienes la habitan: *Ulad*, por ejemplo, es al mismo tiempo el «Ulster» y los «habitantes del Ulster». Se impone la asociación con los *pagi* galos, subdivisiones de las *civitates* descritas o enumeradas por César y no es descabellado pensar en «cantón».

tripartición: organización que, en la ideología religiosa indoeuropea definida por primera vez por los trabajos de Georges Dumézil, divide los dioses y la humanidad en tres clases a las que se otorgan tres funciones que engloban la integridad de las actividades posibles:

— *Primera Clase Sacerdotal*:
función religiosa,
administración de lo sagrado.
— *Segunda Clase Guerrera*:
guerra, magia;
— *Tercera Clase Productora*:
artesanado, agricultura, ganadería,
paz, voluptuosidad, abundancia.

Las clases (petrificadas en «castas») y las funciones están descritas explícitamente en la India por los *Manavadharmashastra* («Leyes de Manu»), que proponen la siguiente estructura:

Brahmanes: sacerdotes,
Kshattriyas: guerreros,
Vaishyas: mercaderes.

Una cuarta casta, sin función, es la de los *Shûdras* y quedan fuera de cualquier casta por indignidad los *Parias*. Esta organización se reproduce, implícita y muy claramente, en el mundo celta en Irlanda y en la Galia (según las indicaciones sociológicas de César):

druides	*druid*	sacerdotes
equites	*laith*	guerreros
plebs	*bo-aire*	poseedores de ganado

La primera clase sacerdotal organiza y controla las actividades de las otras dos. Véanse «clase» y «función».

Tuan mac Cairill («hijo de Cairell»): hombre y druida primordial que, gracias a sucesivas metempsicosis, vivió desde el diluvio hasta la época de san Finan, uno de los sucesores de san Patricio, con el fin, como Fintan, de transmitir el conocimiento de la historia de Irlanda. Después de haber pasado por varias formas de animales y, en último lugar, por la de un salmón, renace al estado humano en calidad de adivino (druida), hijo de un rey y de una reina que había ingerido la carne del salmón, animal de ciencia y profecía.

tuas: adverbio y adjetivo irlandés que significa «alto» y «sur», por lo que es el contrario de *tuath*, que significa «bajo» y «norte».

Tule: nombre del lugar mítico que se sitúa en alguna parte al norte del mundo, donde se ve el sol de medianoche y los autores antiguos localizaron generalmente en la más septentrional de las islas Shetland, Unst. Aparte de las lenguas clásicas (que debieron adoptar un nombre nativo), el nombre sólo está atestiguado en irlandés antiguo (*Thŷlé, Thŷla, Tile*), pero la explicación etimológica, que se orienta casi únicamente hacia el celta, resulta difícil. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXIII. 167. Remarques sur le nom de Thulé», *Ogam*, 1970-1973, n.º 22-25, pp. 283-284.

Tûatha Dé Dânann («Gente de la Diosa Dana»): denominación global de los dioses de Irlanda tal y como los describe

Cath Maighe Tuireadh. De este relato se puede deducir un esquema que corresponde exactamente con el de César en *De bello gallico*:

—*Mercurio* («dios de todas las artes») equivale a *Lug Samildanach* («politécnico»), dios sin clase ni función porque las trasciende todas.

—*Primera Función sacerdotal*: *Júpiter* («que gobierna el imperio del cielo») equivale al *Dagda*, dios-druida, dios de la amistad y de los contratos, dios de la ciencia y señor de los elementos;

—*Segunda Función Guerrera*: *Marte* («que manda sobre los guerreros») equivale:

(1) en el plano de la magia guerrera a *Ogma*, dios gavillero, señor de la guerra, de la magia, de la escritura y de la elocuencia;

(2) en el plano de realeza distribuidora y equilibradora, a *Nuada*, rey inhabilitado por una mutilación y reestablecido en sus funciones gracias a la prótesis de un brazo de plata.

—*Tercera Función Artesanal*: César no menciona ningún nombre, pero en Irlanda se pueden señalar:

(1) *Goibniu*, el herrero,

(2) *Credne*, el broncista,

(3) *Luchta*, el carpintero.

(4) La agricultura no tiene reservado ningún nombre.

—*Participante en las tres funciones*: *Apolo* («que repele las enfermedades») equivale:

(1) en su aspecto de médico, a *Diancecht* y sus hijos, *Airmed*, *Miach*, *Oirmiach*.

(2) en su aspecto de juventud, a *Mac Oc* u *Oengus*, hijo del Dagda.

—*Divinidad femenina única, madre, esposa, hermana, hija de todos los dioses*: *Minerva* («que enseña los rudimentos de todas las artes») aparece bajo varios nombres de Irlanda:

(1) *Brigit*, hija del Dagda, diosa de los poetas, los herreros y los médicos;

(2) *Etain (Eithne)*, reina de Irlanda y madre de todos los dioses;

(3) *Boand* (el Boyne), mujer de Elcmar (Ogma) y amante del Dagda, madre de Mac Oc.

Tuathal Techtmar: rey legendario, fundador del reino de Meath o de un reino en el norte de Leinster. El nombre implica una forma antigua **teuto-valo-s*, «jefe del pueblo», y *techtmar* se entiende como «el que viene por el mar» o «gran viajero».

Tuireann: padre de los «tres dioses» primordiales, enemigos de Lug, Brian, Iuchtar e Iucharba, personajes principales del relato titulado *Oidhe Chloinne Tuireann* («La muerte de los hijos de Tuireann»). En lexicografía irlandesa existen tres *tuirenn*:

— «trigo»,

— «compañía, tropa»,

— «virutas, residuos metálicos».

No puede disociarse esta forma de *Tuirill Piccreo*, *Biccreo*, *Bigrenn*, *Bricrenn* y *B(r)iccreo*, variantes o alteraciones probables de *brecc* («abigarrado»), igual que el nombre de Bricriu.

Tul Tuindi («Colina de las Olas»): topónimo mítico que designa el lugar donde Fintan, arrastrado por las olas, durmió durante todo el tiempo que duró el diluvio. Existe un *Tul Tuindi*, que es una colina por encima del Shannon en Limerick, según Hogan (*Onomasticon Goidelicum*, p. 658a).

Twrch Trwyth: jabalí maravilloso, perseguido en vano por Arturo, que, en el cuento galés de Kulhwch y Olwen, lleva los talismanes más preciados, indispensables para el matrimonio del héroe. Corresponde al irlandés *Torc* o *Orc Treith*, que se puede traducir como «jabalí soberano». El irlandés *triath* significa a la vez «jefe, soberano», «jabalí» y «ola», lo que corresponde al simbolismo sacerdotal del

jabalí. En galés cabría esperar una forma como *trwyt* o *trwyd*.

U

Uaithne («Armonía»): nombre al mismo tiempo del arpa y del arpista del Dagda. La palabra tiene no obstante varios significados:

— «madera, pilar»,
— «fatiga, trabajo»,
— «sutura»,
— «juntura, unión, concordancia»,
— «acorde musical, armonía».

Las divergencias semánticas deben de ser consecuencia de sucesivas metáforas.

UCUETIS: teónimo galo, nombre de una divinidad femenina, atestiguado en el dativo *Ucuete* y el acusativo *Uc(u)etin* en la inscripción gala de Alise-Sainte-Reine. El término no se conoce por otra vía y no es posible ofrecer una etimología segura.

uile-icéadh («curalotodo»): nombre gaélico del muérdago, que corresponde a la traducción latina, propuesta por Plinio *(omnia sanantem)* en su descripción de la recolección de esta planta, de una palabra gala que no cita, pero que se aplicaba, como su equivalente insular, a la planta designada por sus cualidades curativas. Esta palabra es ya un sustituto y no se ha conservado en británico, lo que es indicio de la desaparición de un vocablo religioso. Véase «muérdago».

Uisnech: colina situada en la parte de Connaught absorbida por la provincia central de Meath, en grafía anglizada *Usney* o *Usnagh Hill*. Es también el nombre de la letra del alfabeto ogámico que sirve para escribir «U».

Ulad («Ulster»): Véase «provincia».

V

vate: forma francesa, de origen erudito, del latín *vatis*, ésta de origen galo y que corresponde al irlandés *fáith* y al galés *gwawd*. El significado del latín basta para denotar su origen celta: «adivino, adivina; profeta, profetisa; oráculo y, como las profecías estaban por lo general en rima, poeta» (Ernout-Meillet, *Dictionnaire étymologique de la langue latine*, ed. 1959, p. 715a). La transliteración griega ουατέις dio lugar a las dos cacografías, *eubages*, *euhages*, particularmente en Timágenes, cuyo texto se ha transmitido en traducción latina de Amiano Marcelino. La palabra no ha subsistido en bretón. Está asociado a una raíz **uat-* («estar inspirado, poseído, hincharse de cólera») que también ha producido en germánico el nombre de *Wotan* (escandinavo *Odhinn)* y *Wut* («furor»). Véanse los anexos.

VELLEDA: profetisa de los bructerios, según Tácito. Aunque era de nacionalidad germánica, lleva un nombre celta emparentado con el de los *filid* irlandeses. Véanse los anexos.

ver sacrum («primavera sagrada»): expresión latina del vocabulario religioso, empleada inexactamente, a falta de otra mejor, para designar las dos expediciones simultáneas de Beloveso y Segoveso, los dos sobrinos del emperador galo Ambigato, en dirección respectivamente de la Galia Cisalpina y la selva Hercinia. El *ver sacrum* latino supone la expiación de una falta o el cumplimiento de un anhelo nacional tras una calamidad cualquiera y no el rebosamiento por un exceso de población a causa de un largo periodo de prosperidad. Era, en una definición precisa, la ofrenda a los dioses de todo lo que había nacido en primavera: frutos, animales y niños.

VERCINGETORIX (Vercingétorix): jefe arverno, hijo de Celtilo y organiza-

dor del gran alzamiento galo que terminó en el año 52 antes de nuestra era con el desastre de Alesia. El nombre está compuesto por el prefijo aumentativo *ver-*, del radical *cingeto-*, «guerrero», y del sustantivo sufijado -rix («rey»). El significado es por tanto muy claro: «rey de los grandes guerreros».

VERGOBRETUS (vergobreto): magistratura suprema de los heduos, atribuida a un titular elegido por un año bajo el control de los druidas, y que tenía «derecho sobre la vida y la muerte» de sus administrados. Es una de las rarísimas palabras galas que César empleó en *Comentarios a la guerra de las Galias* y, debido a una frase poco clara, se tomó por el nombre del único titular, cuando es a la vez el nombre del cargo y del titular del cargo. Está compuesta por un radical **vergo-*, que proporcionó también el irlandés *ferg* («cólera»), y *bretu-* («juicio»).

víctima (sacrificial): la literatura irlandesa contiene huellas del sacrificio del caballo y del toro únicamente en la parte conocida del ritual de la elección regia. Por su parte, la Galia testimonia el sacrificio del toro en el momento de la recolecta del muérdago y los autores antiguos le atribuyen generalmente innumerables sacrificios humanos. Pero el hombre es la víctima sacrificial más alta y, por necesidad, también aquella cuyo sacrificio es más raro. Ignoramos si el celta operaba la misma distinción que el latín entre *victima* y *hostia*. Véase «sacrificio».

VIDU-: radical del nombre del «árbol», de la madera y del «bosque»: irlandés antiguo *fid*, galés *gwydd*, bretón *gwez*. Se constata una homonimia casi completa con los términos goidélicos y británicos que designan el «saber» (irlandés *fet-*, galés *gwydd*, bretón *gouez*). *Vidu-* está atestiguado en toponimia continental en formaciones como *Vidu-briga*, que ha dado *Vobridium*, *Vouvray* o *Viducasses*, nombre de un pueblo establecido en Calvados. Véase esta palabra.

VIDUCASSES (viducasses): pueblo galo establecido en Calvados y confundido en distintos grados con los Baiocasses. Su nombre significa «(aquellos que son) bellos por la madera» y subsistió en el de su capital, Vieux (Calvados). Véase «vidu-».

VIROTUTIS: sobrenombre galo de «Apolo», variante de *Virotoutis*, y que significa «hombre de la nación», ya que *touta-* es el equivalente continental del *tuath* irlandés. Véase Christian-J. Guyonvarc'h, «Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXIV. 103. Apollon VIROTVTIS, irlandais tuath et tûas, breton tus, gallois et breton tud», *Ogam*, 1966, n.º 18, pp. 311-323.

VOCONTII (voconcios): pueblo de la galia Narbonesa que ocupaba aproximadamente un territorio que cubría los actuales departamentos de Isère y Drôme, al norte del Durance, entre Alpes-Marítimes y el Ródano. Su capital era *Vasio*, que pasó a Vaison-la-Romaine. Dottin asocia este nombre, en su glosario *La langue gauloise*, al bretón *ugent*, «veinte», pero esta interpretación permanece en el terreno de las hipótesis.

Vortigern, formas más recientes **Guorthigern**, **Guorthigirn** («Gran Soberano»): nombre del príncipe que gobernaba Britania en el momento de las primeras invasiones sajonas. Pero todo lo que sabemos del personaje, aparte de su nombre, pertenece más a la leyenda que a la historia, principalmente el episodio del banquete durante el cual los jefes sajones Hengist y Horsa mandaron asesinar a traición a los príncipes britanos. A

Vortigern se lo conoce también por sus relaciones con Merlín.

Y

Yder: héroe galés, hijo de Nutt (Nudd). En un episodio de la literatura artúrica, es víctima de una enfermedad (que curan tres médicos irlandeses) que lo deja deformado, sin cabeza y sin rostro, como el irlandés Morann en el momento de nacer.

Z

zoomorfismo: a veces se atribuye a los celtas cultos de divinidades zoomorfas (oso, caballo, carnero, cuervo, etc.), porque la iconografía continental representa a menudo, en la época galorromana, figuras animales, o porque los teónimos que los designan se han creado a partir de radicales de nombres de animales: *artos,* «oso», *epos,* «caballo», *mokko-,* «cerdo», etc. Pero el animal, como el vegetal (el roble por ejemplo en el caso de los druidas), es sólo el soporte del simbolismo religioso. Nunca es el principio o esencia de la religión. El totemismo y la zoolatría son, en el caso de los celtas, interpretaciones erróneas del zoomorfismo.

En todo el cuerpo de la obra, así como en el glosario, las vocales largas irlandesas, cuando ha sido necesario, se han transcrito por razones tipográficas **â**, **é**, **î**, **ô** y **û**.

ANEXOS ETIMOLÓGICOS*

I. El nombre del druida

César nos muestra, en *Comentarios a la guerra de las Galias*, la forma del nombre del druida usada en la Galia en el siglo I antes de nuestra era. Lo escribe a través de un radical de la tercera declinación latina:

—Nominativo Plural: *druides* (BG VI, 14, 21),
—Genitivo Plural: *druidum* (BG VI, 13),
—Dativo-Ablativo Plural: *druidibus* (BG VI, 13, 16, 18).

El singular no está atestiguado, por lo que debemos reconstruir **druis* y, como veremos más adelante, las formas de César **druis/druides* coinciden en buena medida con las formas irlandesas medievales *druí/druíd*.

Pero César es el único que lo utiliza. Sólo encontraremos excepcionalmente, el genitivo *druidum* en Ausonio (*Commemoratio Professorum Burdigalensium* X, 22-30), cuatro siglos más tarde. Todos los demás autores latinos, contemporáneos o posteriores, usan una forma diferente, basada en un radical de la primera declinación, siguiendo el modelo de *nauta* o de *poeta*:

—Nominativo Plural:	*druidae*	(Cicerón, *De Divinatione* 1,41,90; Plinino el Viejo, *Nat. Hist.* XVI, 249; XXIV, 103-104; XXIX, 52; Tácito, *Hist.* IV,54; *Annales* XIV, 30; Lucano, *Pharsalia*, 451);
—Acusativo Plural:	*druidas*	(Pomponio Mela, *De Chorographia* III, 2, 18 y 19);
—Genitivo Plural:	*druidarum*	(Suetonio, *Claudius* 25; Ausonio, *Prof.* V, 7);
—Dativo-Ablativo Plural:	*druidis*	(Plinio, *Nat. Hist.* XXX, 54).

Estas formas datan todas de la época clásica (siglo I a.C. – siglo II d.C.).
Más tarde aparecen formas latinas variables,

—en masculino:

Nominativo Plural:	*drasidae*	(Amiano Marcelino XV,9, 4),
	driadae	(*Commenta*, Usener),

* Puede verse también Ch.-J. Guyonvarc'h, *Prêtres et dieux des celtes. Le vocabulaire sacerdotal du celtique de l'antiquité au haut moyen âge*, eds. Armeline, Brest, 2009.

Acusativo Plural:	*drasidas*	(Amiano Marcelino XV,8),
	driadas	(*Commenta*, Usener);
—en femenino:		
Nominativo Singular:	*dryas*	(Lamprido, *Vida de Alejandro Severo* LIX, 5; Vopisco XXX, 14,2);
Ablativo Singular:	*dryade*	(Vopisco XXX, 14. 2);
Acusativo Plural:	*dryadas*	(Vopisco XLIII, 4-5);
Dativo-Ablativo Plural:	*dryadibus*	(Vopisco XLIII, 4-5).

No es difícil concluir que las formas latinas, sean las que sean, exceptuando las de César, son préstamos o calcos del griego, cuyo repertorio es mucho más simple:

—Nominativo Singular:	δρυίδης	(Aristóteles, *Fragmenta 30*),
—Nominativo Plural:	δρυίδαι	(Clemente de Alejandría, *Stromata* I, 15; Estrabón, IV, 4,4),
—Acusativo Plural:	δρυΐδας	(Diodoro de Sicilia V, 31, 4),
	δρυίδας	(Dión Crisóstomo, *Oratio* XLIX; Diógenes Laercio, *Vida de los filósofos* I & 5).
—Genitivo Plural:	δρυίδων	(Estrabón IV,5).

Está claro en efecto que las formas latinas de la primera declinación se han construido a partir del griego, que, aparte del δρυίδης de Aristóteles, no está atestiguado en singular. La palabra prestada se consideró en griego como un masculino con un tema en *-a*, del tipo πολίτης, «ciudadano», o δικαστής, «juez» (plural πολῖται, δικασταί), y el préstamo es antiguo, anterior al siglo IV a.C., ya que Aristóteles, que es el primero que empleó esta palabra, vivió de 384 a 322. Desde Cicerón, los latinos sólo emplearon una forma helenizada, abandonando la forma céltica adoptada por César.

Por último, retiraremos del debate todos los «druidas» y sobre todo todas las «druidesas» del tipo anómalo *dryas / dryades / driadae*, pues proceden con toda claridad de los «dryades», δρυάδες cuya suerte estaba ligada a la de los árboles. En cuanto a la forma *drasidae*, probablemente sólo sea un compromiso morfológico entre *dryas* y *druidae* / δρυίδαι.

Sólo queda por ver, en este estudio etimológico, una sola forma antigua, la que César, testigo directo, anotó en la Galia entre 58 y 52 a.C.:

singular: **druis*,
plural: **druides*.

Y aún más indispensable es contar imperativamente con esta forma de César que corresponde rigurosamente a la del irlandés desde las épocas más remotas de la lengua. Pero en las glosas, que son las fuentes más antiguas –y también más cristianizadas–, el significado de la palabra ha evolucionado en función de la doctrina cristiana: «mago, sabio, adivino», con el valor general del latín *magus*. Por otro lado, no hay más que dos:

— *dogéna sáibfirtu et sáibarde amal dondrigensat druid triitsom:* «(el Anticristo) hará milagros y signos engañosos como hicieron los druidas por él» (Würzburg 26a,20; *Thesaurus Paleohibernicus* I, p. 166).

— *.i. da druith ogeptacdi robatar ocimbresun frimmoysi et nistuirmi recht act senchassom fadesin arropo eola som na huili fetarlice:* «dos sabios egipcios que habían discutido con Moisés, y la Ley no los menciona, salvo su propia tradición, pues él era experto en todo el Antiguo Testamento» (Würzburg 30c,17; *Thesaurus Paleohibernicus* I, p. 695).

En ninguna de las dos glosas se habla de la antigua clase sacerdotal: en un contexto cristiano, la palabra ya no es más que un cascarón vacío. Sin embargo, la morfología es de entrada correcta: en los dos casos *druid/druith* está en nominativo plural, pues la alternancia *th/d* sólo es gráfica. De este modo se reafirma el contraste entre la Antigüedad, que nos transmite una palabra con un único significado y múltiples formas, y la Edad Media celta, que conserva un solo morfema dotado de significados múltiples.

Citemos ahora, como ejemplo de formas irlandesas, que no han perdido su significado inicial, las del gran relato épico *Táin Bó Cúalnge* en las dos versiones principales del *Book of Leinster* y del *Lebor na hUidre*:

— Nominativo Singular:
druí (*Book of Leinster* II, ed. Best-O'Brien, Dublín, 1967, p. 287, folio 64b, 10-11, líneas 8476, 8488; p. 265, folio 55b, 20, línea 7724; p. 288, 64b, 44, línea 8505; *Lebor no hUidre*, ed. R.I. Best-Osborn Bergin, Dublín, 1929, p. 158, folio 61a, línea 5035; p. 150, 57b, línea 4752).
draoi (Versión Stowe, ed. Cecile O'Rahilly, p. 6, línea 188);
Cathbadh caomdhraoí, «Cathbad el druida amable» (*ibid.*, p. 142, 4494-4496).
— Genitivo Singular:
druad (*Book of Leinster* II, p. 265, folio 55b, 19, línea 7723; ed. O'Rahilly, p. 5, líneas 174-175);
druagh (Versión Stowe, ed. O'Rahilly, p. 6, línea 186);
— Nominativo plural:
druidi (*Book of Leinster* II, p. 367,91 b ,11, línea 11265);
druidi (*ibid.*, p. 368, 91b44, línea 11289);
druid (*ibid.*, II, p. 317, 75b14, línea 9540);
druíd (*Lebor na hUidre*, p. 142, folio 55a, línea 4503);
draoithi (Versión Stowe, p. 17, línea 503);
dráoithe (*ibid.*, p. 84, línea 2618);
—Genitivo Plural:
drúad (*Book of Leinster* II, p. 377, folio 95a,36, línea 11621);
druad (*Lebor na hUidre*, p. 150, folio 57b, línea 4742);
druadh (Versión Stowe, p. 142, líneas 4500-4501);
— Dativo Plural:
druidib (*Book of Leinster* II, p. 372, folio 93b23, línea 11453);
draoithibh (Versión Stowe, p. 142, línea 4494);
—Vocativo Plural:
drúide (*Book of Leinster* II, p. 275, folio 58b20, línea 8051);
druide (*ibid.*, 11, p. 279, folio 60a21 , línea 8175; *Lebor na hUidre*, p. 150, folio 57b, línea 4750);
draoithe (Versión Stowe, p. 22, línea 635);
— derivado sufijado abstracto:
druidecht (*Book of Leinster* II, p. 296, folio 68b38, línea 8820);
druidechta (*ibid.*, II, p. 287, folio 64b12, línea 8479; *Lebor na hUidre*, p. 158, folio 61 a, línea 5036);
druídechta (*Book of Leinster* II, p. 324, folio 78b28, línea 9785).

Pero no es seguro que este derivado abstracto, traducido por lo general como «magia» (*wizardry, Zauberei*), se remonte muy atrás en la historia del nombre de los druidas.

En comparación con el irlandés *druí* y el galo **druis / druides*, las formas de las demás lenguas celtas pueden calificarse como menores o secundarias. Lo único digno de ser tomado en consideración es el galés *derwydd*, plural *derwyddon* (*Geiriadur Prifysgol Cymru*, p. 933). Es una palabra sin institución: no conocemos, en efecto, ningún druida en ninguna corte galesa, histórica o mítica, de la Alta Edad Media. *Derwydd* está atestiguado, parece ser, por primera vez hacia el siglo XII y, en cualquier caso, antes en el siglo XVIII, es una palabra rara. Se encuentra en plural *derwyddon:*

Derwydon doethur
Darogenwch y Arthur
Yssit yssyd gynt

«Sabios druidas, profetizad a Arturo: he aquí lo más antiguo» (*Kat Godeu*, ed. F. Skene, *Four Ancient Books of Wales*, Edimburgo, 1868, II, p. 144).

El bretón no presenta nada notable: *drouiz* figura por primera vez en el *Dictionnaire Breton-Français* de Le Gonidec revisado por La Villemarqué (ed. Prud'homme, Saint-Brieuc, 1850, p. 292). Pero la edición de 1821 ignoraba la palabra. La Villemarqué argumenta que «es probablemente una contracción de *derouiz*, todavía usado en Gales. En gaélico de Irlanda y de Escocia también se dice *drouiz*, que se escribe *druidh*» (lo que no es exacto). De hecho, él inventó la palabra, usada por primera vez en *Barzaz Breiz*, poema de las *Series* (ed. 1939, pp. 2 y ss.). Sería difícil ver en ello otra cosa que la transcripción bretona moderna del **druis* de César. Con anterioridad, Grégoire de Rostrenen (*Dictionnaire François-Breton o François-Celtique*, Rennes, 1732, p. 309ab) recuperaba la palabra griega bajo la influencia de Plinio, *drus*, plural *drused*, «druida, mago», y precisaba «de *drus* "roble"». Más preciso, el *Dictionnaire vannetais de l'Armerye* (ed. 1744, p. 118[a]), indicaba por aproximación *huricin, huricinerèss (urisin, urisinerez)*, «mago, adivino, astrólogo» y traducía modestamente «druide & driade», Mago y Maga de los antiguos, totalmente olvidados ya, lo cual era muy exacto en la Bretaña del siglo XVIII.

El accidente etimológico comenzó de verdad hace diecinueve siglos, cuando Plinio explicó implícitamente el celta a través del griego δρῦς. Se mantuvo en el siglo XIX cuando los galeses, con John Davies y sus sucesores en druidismo y bardismo, asociaron *derw*, «roble», y *derwydd*, «druida», forzando aunque sólo sea un poco la morfología para hacer del segundo un derivado del primero. El punto final es una *Palinodia*, desgraciadamente científica, de Rudolf Thurneysen, uno de los nombres más grandes de la filología céltica (*Zeitschrift für Celtische Philologie* 16, pp. 276-277), que, tras haber admitido y fundamentado una etimología a partir de **dru-*, prefijo intensivo, y **vid-*, «saber», volvió a la etimología de Plinio, cuyas secuelas contenían casi toda la erudición céltica.

Pero el nombre del roble, en celta, se explica con gran claridad: se remonta a un radical **dervo-*, abundantemente atestiguado en galo y en cierto número de palabras francesas de origen celta (del tipo *drouille, druille, drille*, W. von Wartburg, *Französisches Etymologisches Wörterbuch* III, p. 50), por no decir nada del bretón *derv*, *galés derw*, irlandés *dair, daur*, en los que resulta difícil encontrar el radical de «saber» *(*vid-)*. La única manera de relacionar el druida y el roble es de suponer que *dru-*, en el nombre del druida, sería una reducción de *dervo-* a través de **d(e)ru(o)-*. Desde luego, no hay que rechazarlo como interpretación secundaria posible, pero es muy aleatoria como primera etimología. Pues, aunque el roble es un soporte normal del saber sagrado, el druida no podría asimilarse a un vegetal y rehusamos, por lo que a nosotros respecta, traducir automáticamente el topónimo *drunemeton* como «bosque de robles» o el

antropónimo galo *Drutalus* (en una marca de alfarero, CIL XIII, 10010, 825abc) como «frente de roble». Podríamos pensar más bien en un «grandísimo santuario» y en «grandísimo frente». Tampoco tendríamos nada que objetar a la asociación, también debida a Thurneysen, del nombre de los druidas y del irlandés *druailnithe,* «verdorben (podrido)», o *druailnid,* «verderben (echar a perder)», si no fuera por la simple razón de que la religión impide relacionar el nombre de los druidas con la «podredumbre»: en estas dos palabras, *dru-* es una variante de *tru-* «malo, malvado, miserable». La explicación es necesariamente diferente.

Pisamos un terreno mucho más seguro cuando constatamos que no es la primera parte del nombre de los druidas la que presenta una homonimia vegetal —y es muy real—, sino la segunda: *-vid, veid-* es el nombre de la «ciencia», encontrado en el latín *videre,* el gótico *wîtan* y el nombre de los *Vedas* (Julius Pokorny, *Indogermanisches Etymologisches Wörterbuch,* p. 1127). La conservación de la dental de la palabra garantiza la antigüedad de la homonimia, pues casi todas las formas celtas insulares del nombre del «saber» se remontan a **vidsu-* a través de **vissu-,* como en el irlandés *fis,* irlandés moderno *fios,* «ciencia», e incluso en el antropónimo galo *Visurix,* «rey de la ciencia» o «rey digno, rey sabio» (CI LXIII, 5295 en Augst, Suiza), aunque no sea necesario disociar totalemente **vesu-* de **vissu-.* El nombre de la «madera», como hemos visto, por otro lado se remonta regularmente a **vidu-* en todas las lenguas celtas y la homonimia se perpetuó bajo grafías apenas perceptibles: irlandés *fid* «árbol» y *(ro)-fetar* «saber», galés *gwydd* «árbol» y *gwybod* «saber», radical conjugado *gwydd-, gwyddon* «sabio», bretón *gwez(enn)* «árbol» y *gouzout* «saber», radical *gouez-, gouiziek* «sabio».

En Irlanda, incluso las letras ogámicas, agrupadas en familias, se llaman *feda* (*Royal Irish Academy Dictionary,* F / 1, 125-127), plural de *fid* «árbol». Así, no debemos sorprendernos si encontramos el significado profundo del nombre de los druidas en el de los *Vedas* de la India o, mucho más próximo del celta, en el latín *videre* cuyo significado inicial estaba relacionado con el «conocimiento» y no sólo con el acto de «ver» o de «observar» (Ernout-Meillet, *Dictionnaire étymologique de la langue latine,* ed. 1959, p. 733).

Ciertamente el radical es **wid-,* común al británico y al irlandés, aunque participa en composiciones un tanto diferentes. El viejo bretón *dorguid,* glosa de *pithonicus* (Léon Fleuriot, *Dictionnaire des gloses en vieux-breton,* París, 1964, p. 150ab), que es también el antepasado del galés *derwydd* antes de asimilar *derw-ydd* a *derw,* «roble», hace suponer una pronunciación a través de una /w/ muy antigua y una modificación muy rápida del vocalismo en **derwid,* y luego la /d/ final pasó a /ð/. La prefijación puede dar ya sea **do-are-wid-* o **do-ro-wid,* aunque la segunda forma, en nuestra opinión, tiene más posibilidades de haber existido. Se trata, en definitiva, de elementos aumentativos y superlativos, sobre todo *ro-* (de **pro-*). Así pues, el significado no presenta ningún misterio.

Siguiendo este razonamiento, el misterio desaparece también del irlandés. No existe, como es evidente, prefijo **dru-* en esta lengua. Pero *druíd* ya es una contracción de **dru-uid, dru-* es otra contracción, previa, de **do-ro-* con lo que nos encontramos el caso del viejo bretón. El prefijo verbal-preposición *ro-* es bien conocido en irlandés antiguo igual que el prefijo verbal-preposición *to (do)* (véase Rudolf Thurneysen, *Grammar of Old Irish,* Dublín, 1946, pp. 531 y ss.). Al ser por tanto la *-u-* de *druíd* el resultado de la contracción de **dru-uid,* la *-u* de *dru-* debe ser original (el *ru-* de un *ro-* más reciente) o la transformación del *-o* de *ro* al entrar en contacto con la vocal subsiguiente. En todo caso, el único milagro en todo esto no es el hallazgo de una etimo-

logía, sino que la morfología del galo de la época de César corresponda a la del irlandés de las glosas de Würzburg, ocho siglos más tarde. Es verdad que, en este plano de lo sagrado, una palabra no podía en absoluto tener una etimología menos fijada. Por esta razón, es casi inútil discutir el significado de *d(o)-* «hacia, en dirección a», que es, con toda probabilidad, parecido o comparable al de la preposición irlandesa *do* «a, hacia». No sabemos lo suficiente de galo para estudiar con provecho sus herramientas gramaticales.

Tal fijación morfológica no es por otra parte el único hecho que incita a la reflexión: la palabra británica cuya forma parece más próxima al nombre irlandés moderno del druida, *draoí*, es el galés *dryw* «reyezuelo», bretón: *drev*, «alegre, un poco ebrio». La etimología no es puesta en cuestión, ya que *draoí* conserva, en genitivo, su dental (aspirada y muda): *druádh*. Pero no es por casualidad que, en todo el folclore irlandés, el reyezuelo sea el «druida de las aves».

Hay que mencionar por último la posibilidad —que deberá estudiarse— de empleo por los autores clasicos de términos no celtas para designar a los druidas. Aunque César emplee a menudo *sacerdos* y encontremos *antistes* en Tito Livio, los principales términos son griegos:

Φιλοσοφοὶ «filósofos»
Θεολόγοι «teólogos» (Diodoro de Sicilia),
Σεμνοθεοὶ «santos (por los dioses)» (Diógenes Laercio).

Estas palabras denotan cualidades o estados religiosos. Pero no son clasificatorias. Sólo son clasificatorios los términos celtas propios de la clase sacerdotal y, en primer lugar, el nombre esencial y fundamental del druida por excelencia, **dru-wid-*, «el muy sabio», que no puede ni debe remplazar ningún otro nombre.

II. El nombre del bardo

La forma del nombre del bardo es una de las más estables en todo el vocabulario que nos ha legado la Antigüedad celta:

— En las fuentes latinas:		
Nominativo Singular:	*bardus*	(Festo 34,11).
Nominativo Plural:	*bardi*	(Lucano, *Farsalia*, 449 y *Scholies Bernoises*, ed. Usener),
Acusativo Plural:	*bardos*	(Timágenes en Amiano Marcelino XV, 9,8),
Genitivo Plural:	*bardorum*	(Prudencio, *Apoth. 296).*
— En las fuentes griegas:		
Genitivo Singular:	βάρδους	(Diodoro de Sicilia V, 31),
Nominativo Plural:	βαρδοί	(Hesyquio),
	βάρδοι	(Posidonio en Ateneo VI,49; en Estrabón IV,4).

Debemos admitir la existencia de una palabra celta continental o gala: *bardos*, helenizado en βάρδος, latinizado en *bardus* y, a través de un préstamo culto del latín, dio el castellano *bardo*, así como las palabras correspondientes en casi todas las lenguas de Europa.

Al contrario que el nombre de los druidas, el del bardo no aparece mencionado por César, pero volvemos a encontrarlo empleado antroponímicamente en algunas inscripciones de época romana, todas situadas fuera de la Galia o de Britania. La forma es por otra parte única, la del genitivo de filiación: *Bardi (filius o filia)*:

— CIL III D III en Geiselbrechting (Baviera),
— CIL III, 4575 en Viena (Austria),
— CIL III, 4838 en Feistritz (Carintia, Austria),
— CIL III, 5473 en Knitterfeld (Estiria, Austria),
— CIL X, 3468 en Misena (Italia).

Aún encontramos un genitivo *BARDO(nis)* en una marca de alfarero CIL XIII, 10010, 3313a. El nombre está en nominativo en el antropónimo femenino *Bardo* CIL III 11657 en San Pedro de Reichenfels, en el valle alto del Lavant, en Carintia. Otros testimonios, antroponímicos y toponímicos, son de un celtismo incierto y reclaman larguísimas discusiones filológicas. En cambio, deben considerarse inmediatamente como seguras las dos formas compuestas siguientes:

—*bardocucullus*, especie de túnica con capucha o de casaca que caía hasta las rodillas: *Gallia Santonico vestit te bardocucullo / Cercopithecarum paenula nuper erat* (Marcial XIV, 128) (véase Waldemar Deonna, *De Télesphore au "Moine Bourru", Dieux, génies y démons encapuchonnés*, Bruxelles, 1955, p. 89). Se debe entender como «capucha de bardo».

—*Bardomagus*, topónimo, literalmente «campo del bardo», a menos que la interpretación de *Bardo-* sea la de antropónimo. El nombre de lugar está atestiguado en las proximidades de Milán por dos inscripciones: CIL VI, 5872 y 5878 (H. de Arbois de Jubainville, *Recherches sur l'origine de la propriété foncière*, París, 1890, p. 167).

En suma, los testimonios antiguos del nombre de los bardos celtas son poco numerosos. Son suficientes, sin embargo, para probar la supervivencia de la palabra, pero no del significado, en la época romana, en todo el dominio del celta continental.

En irlandés antiguo y moderno la forma del nombre del bardo corresponde a la del galo latinizado:

Nominativo Singular: *bárd* *(bardo-s)*,
Genitivo Singular: *báird* *(bardi)*
(*Royal Irish Academy Dictionary* B, 36-37).

La principal derivación es *báirdne, báirtne*, «arte, composición bárdica» (*R.I.A. Dictionary*, B, 17-18). Pero son sobre todo los nombres de los diferentes grados de la jerarquía de los bardos irlandeses lo que merece realmente nuestra atención. Éstos son, en orden decreciente que indica el manuscrito H.2.12 del Trinity College de Dublín, con algunas variantes del *Book* of *Ballymote* y de Laud 610 de la Bodleian Library de Oxford:

(a) en la categoría de los *soerbáird* («bardos libres»):
— *rigbárd* «bardo real» o *ollam bairdne*, «doctor en composición bárdica»;
— *anruth báirdne*, «campeón en composición bárdica»;
— *sruth di aill*, «ola de la roca», metáfora que elogia la solidaridad de la dignidad y de la ciencia del bardo;
— *tigernbárd*, «bardo señorial»;
— *admall*, «muy lento», por alusión a la lentitud de un bardo que no ha alcanzado todavía la cumbre de la capacidad profesional;
— *túathbárd*, «bardo de cantón»;
— *bóbárd*, «bardo de ganado» (posesor de ganado);
— *bárd áne (aine)*, «bardo de nobleza», simple título honorífico y hereditario;

(b) en la categoría de los *doerbáird* («bardos no libres»):

— *culbárd,* «bardo de protección» (significado probable, no cierto);
— *sruthbárd,* «bardo con un raudal de ciencia (o de poesía)»;
— *bárd lorge,* «bardo de la rama» por alusión clara a la función de genealogista del bardo ligada a la familia real;
— *drisiuc, driseoc,* abreviación o variante del *drisbárd,* «bardo con espinas» con respecto al bardo de la función satírica del *file;*
— *cromluatha,* de *crom,* «curva, inclinado, torcido», y *luath,* «rápido», conjunción léxica que no está explicada (como la *-a* final);
— *sirti ui,* palabras que no se han explicado, aparte de mediante el verbo *sirid,* «viajar, desplazar», lo que sería una alusión a los desplazamientos y a las andanzas de los bardos de los grados inferiores de la jerarquía;
— *rindaid,* nombre de agente, formado a partir del radical verbal *rind,* «cortar, herir», por alusión a la función satírica del bardo, lo que lo acercan a la jerarquía de los *filid;*
— *longbárd,* de *long,* «navío», en su significado de «embarcación, barreño»: bardo de rango inferior que recibe en una pequeña jarra un trago de toda bebida servida en el festín.

Por su constitución intrínseca, todo esto es imperfecto y, sobre todo, incompleto. Irlanda no trató a sus bardos con la misma consideración que a sus *filid,* porque una desviación funcional debida a la cristianización produjo su decadencia en provecho de los *filid.* Pero la jerarquía de los bardos irlandeses es, por el hecho de su propia existencia, la prueba concreta de que los bardos formaban antiguamente parte de la clase sacerdotal.

Las cosas son muy diferentes en el País de Gales. Allí el testimonio más antiguo es el adjetivo *bardaul* en una glosa a Marciano Capella: *o'r bardaul leteinepp,* que glosa *epica pagina* (J. Loth, *Vocabulaire vieux-breton,* París, 1884, p. 51). El galés moderno ha tomado la forma *barddol,* «poético». En nada se aleja de la morfología celta: a partir del celta común *bardo-s* tenemos *bardd,* y en plural por metafonía *beirdd,* de *bardi,* al lado de los plurales dobles *berddion* y *berddiaid.* Pero, lo que supone una diferencia radical con Irlanda, el significado se ha banalizado enteramente: «bardo, cantor, poeta, literato» y todos los compuestos o derivados se inscriben en normas que excluyen todo matiz o todo recuerdo religioso de la época precristiana:

(a) en composición (indicamos entre paréntesis el segundo término del compuesto sin mutación sintáctica):
— *barddair:* «composición poética» (*gair,* «palabra»),
— *barddawd:* «poesía, poema» (*gwawd,* «poesía, música»),
— *barddglwm:* «canto, poesía» (*clwm,* «canto, melodía»),
— *barddget:* «don, poesía, inspiración» (*cet,* «don, favor»),
— *barddgyfreu:* «palabra, canto» (*cyfreu,* «ornamento, canto»),
— *barddlef:* «canto, alabanza» (*llef,* «voz»),
— *barddles:* «beneficio de bardo» (*lles,* «provecho, bien, ventaja»),
— *barddlyfyr:* «poesía» (*llyfr, llyfyr,* «libro»),
— *barddrin:* «literatura bárdica» (*rhin,* «misterio»),
— *barddwas:* «joven bardo» (*gwas,* «jovencito»),
—*barddwawd:* «poesía, poema» (*gwawd,* «poesía, música»),
—*barddwedi:* «plegaria, invocación cantada» (*gweddi,* «plegaria»),
—*barddonllyd:* «poéticamente pretencioso» (*llyd,* «anchura,extensión»).

(b) en derivación:

— *barddaeth:* «bardismo»,
— *barddas:* «poesía, bardismo, sistema bárdico»,
— *barddoniaeth barddonaeth:* «poesía, bardismo»,
— *barddoni:* «poesía, arte de la poesía»,
— *barddoneg:* «arte poético, poema»,
— *barddones:* «poetisa»,
— *barddonig:* «bárdico»,
— *barddonol:* «poético, bárdico»,
— *barddonwr:* «bardo, compositor de versos»,
— *barddor:* «bardo, compositor de versos»,
— *barddoriaeth:* «poesía».

(*Geiriadur Prifysgol Cymru,* 257a-258c; J. Lloyd-Jones, *Geirfa Barddoniaeth Gynnar Gymraeg* I, Oxford, 1931, pp. 31b-32a).

Existen, por último, compuestos del tipo *prifardd,* «primer bardo», o *meddfardd,* «bardo del aguamiel» (*Geirfa,* pp. 51-52). Pero ya no hay nada de religioso en ello. El bardismo galés es, desde la Alta Edad Media, una institución social que respeta estrictamente el cristianismo y, por esta razón, sobrevivió fácilmente a la Reforma.

El córnico moderno o neocórnico sólo posee *barth* por haberlo retomado del galés y el bretón modernos. La palabra original, en viejo córnico, no está atestiguada más que dos veces en el *Vocabularium Cornicum* del siglo XII:

— *barth hirgorn,* que glosa *tubicen,* «bardo con cuerno» (ed. Eugene van Tassel Graves, *The Old Cornish Vocabulary,* University Microfilms, Ann Arbor, 1962, p. 121);
— *barth,* que glosa *mimus vel scurra,* «mimo o bufón» (*ibid.* p. 125), significado que volveremos a encontrar en bretón.

El bretón literario contemporáneo, que está lejos de seguir representando el estado real de la lengua, tiene en los diccionarios una serie léxica muy rica, casi comparable a la del galés, pero que no se fundamenta en ninguna base tradicional o popular: *barzh,* «poeta», es de hecho un nuevo préstamo del galés. En bretón medio *barz* existe, en el *Catholicon* de 1499, pero con el significado de «violinista, mimo» (ed. Christian-J. Guyonvarc'h, *Celticum* 22, p. 18b) y aunque la palabra está atestiguada en antroponimia bajo la forma *Le Bartz, Le Barz,* o en diminutivo *Le Barzic,* es en el sentido del bretón medio, como apodo irónico o peyorativo, y no en el de «poeta».

La etimología está inscrita en la raíz **gwrd(h)os,* dependiente a su vez de un indoeuropeo **gwer(e),* «elevar la voz, elogiar, desear la bienvenida» (J. Pokorny, *Indogermanisches Etymologisches Wörterbuch,* p. 478). Las únicas asociaciones coherentes, por la forma y por el significado, son sánscritas o avésticas: sánscrito *grnati,* «invocar, alabar», *gír,* «alabanza», avéstico *gar-, aibigerente,* «celebrar, alabar», etc. (Monier-Williams, *Sanskrit-English Dictionary,* Oxford, 1964, p. 363a; Manfred Mayrhofer, *Kurzgefasstes Etymologisches Wörterbuch des Altindischen,* Heidelberg, 1956, I, p. 343). El bardo es sin duda el druida que utiliza la palabra, excluyendo la escritura, para toda la poesía oficial dirigida al rey y a su corte.

En este anexo tenemos que mencionar el *barditus* que Tácito (*Germania* 3), atribuye a los germanos: *Sunt illis hcec quoque carmina, quorum relatu, quem barditum uocant, accendunt animos futuraeque pugnae fortunam ipso cantu augurantur* («también tienen otros cantos que entonan —es lo que llaman el "bardito"— para enardecer su coraje, y cuyas mismas modulaciones les permiten augurar el resultado del combate que van a entablar»). A menudo se ha sustituido *barditus* por *barritus,* «bamido», pero la sustitución no está justificada por la filo-

logía. Se trata de un préstamo del celta, a pesar de que *barditus* no esté atestiguado en la Galia. El radical *bardo-* no es germánico y el sufijo *-itu-* es frecuente en celta continental.

III. LA *VELLEDA* DE LOS BRUCTERIOS Y EL NOMBRE DEL *FILE*

A menudo se tiene en cuenta el pasaje de Tácito (*Germania* 8) relativo a una profetisa de los bructerios, pueblo que habitaba el noroeste de Germania, aproximadamente en el curso del Lippe: *Vidimus sub divo Vespasiano Veledam diu apud plerosque numinis loco habitam. Sed et olim Albriniam et complures alias venerati sunt, non adulatione nec tamquam facerent deas* («Vimos, en el reinado del divino Vespasiano, a Veleda, considerada por muchos como una deidad, y en otro tiempo veneraron a Aurinia y a muchas otras, no por adulación o por divinizarlas» (ed. J. Perret, Les Belles Lettres, París, 1949, p. 75; cfr. también *Historia:* IV, 61, 65; V 22,24, y Estacio, *Silvae* I 4, 89-93 [trad. esp.: *Agrícola. Germania. Diálogo sobre los oradores* (trad. J. M. Requejo), Madrid, Gredos, 1981 (1ª reimpresión 1988), p. 119].

El personaje es germánico, pero el nombre es indiscutiblemente de origen celta. Así tenemos en masculino **veleto-s*, garantizado por la forma ogámica *VELITAS*, con, en el antropónimo de los bructerios señalado por Tácito, una *-d-* debida al paso al germánico. Éste corresponde con gran exactitud al galés y al bretón *gweled*, «ver, vista», y, etimológicamente, es explicable por el celta: *Velleda* es una «vidente», una «Seherin», traducido al alemán.El equivalente irlandés del nombre de *Velleda* es masculino y se remonta a **veleto-s* (*fíle*, plural *filid*), el cual sólo tiene forma femenina por la prefijación de *bán*, «mujer». Los textos por otro lado contienen *bán-file*, «mujer-poeta», o *bán-fháid*, «mujer-profeta», sin establecer casi ninguna diferencia. Es el caso del relato *Táin Bó Cúalnge o* la versión del *Book of Leinster* que emplean *bán-fháid*:

Feidelm banfhaid cia fhacci ar sluag

«Feidelm la profetisa, ¿cómo ves nuestro ejército?» (ed. Best-O'Brien II, p. 267, 56a20, línea 7772), mientras que *Lebor na hUidre* escribe *banfíli*: *Fedelm banfili do Chonnachtaib* «Mi nombre es Fedelm, la poetisa de Connaught, llamada la joven» (ed. Best-Bergin, p. 143, líneas 4524-4525).

Velleda es manifiestamente un nombre común que se ha convertido en nombre propio y los irlandeses no deben de haber visto en ella más que a una *bán-file*. Pues en Irlanda *file* es un nombre de función y no un antropónimo. Como en el caso de los druidas, la forma es constante y única (a través de las variaciones gráficas), pero los significados difieren.

A continuación, incluimos una selección representativa de las formas irlandesas. Permanecen idénticas a todo lo largo de la historia de la lengua:

— Nominativo Singular:	*fíli*	(Würzburg 31b,19), (Saint-Gall 1253).
— Acusativo Singular:	*filid*	(*Lebor na hUidre* 10944),
— Dativo Singular:	*filid*	(Saint-Gall 140a1),
— Genitivo Singular:	*filed*	(Saint-Gall 71b16),
— Nominativo Plural:	*filid*	(Saint-Gall 63a14), (Milán 26b10),
— Acusativo Plural:	*fileda*	(Saint-Gall 63b4),
— Genitivo Plural:	*filed*	(Rawlinson 124a46),
— Dativo Plural:	*filedaib*	(O'Mulconry 830).

derivado abstracto:

— Nominativo Singular: *filidecht* (Rawlinson 107b18),
fíledacht (Saint-Gall 213a10),
— Genitivo Singular: *filidachtae* (Milán 46b8).

Las grafías modernas, un poco más complejas, no presentan ningún cambio morfológico:

— Nominativo Singular: *file,*
— Genitivo Singular: *file, fileadh,*
— Dativo Singular: *file, filidh,*
— Nominativo Plural: *filidh, filí, fileadha,*
— Genitivo Plural: *file, fileadh*

(Royal Irish Academy Dictionary, F/ 1, 132-133; Dinneen, *Foclóir Gaedhilge agus Béarla,* ed. 1927, p. 454a).

Los significados más antiguos, los de los textos mitológicos y épicos, son «vidente, adivino, mago, historiador, panegirista, satirista, juez, profesor». De manera general, la palabra designa al erudito —o el druida— versado en la poesía y la «literatura» tradicionales. Así se justifica la enorme variedad de términos que definen al *file* en los textos medievales. En su condición de «vidente», se distingue del bardo y, al tener la escritura entre sus atribuciones, fue fácilmente cristianizado, lo que lo llevó a cohabitar con el *loidneoir* o «latinista», especialista en las ciencias cristianas, según una exacta y precisa delimitación de las disciplinas. Pero la coexistencia de nociones cristianas y precristianas es, en Irlanda, la causa de innumerables ambigüedades. La principal es que la palabra *file* se traduce habitualmente y de la manera más elemental con el latín *poeta,* cuando esta cualidad «poética» sirve en primer lugar para la sátira tal y como fue descrita en el capítulo III (páginas 255-304).

Sin embargo, es también el viejo glosador de Saint-Gall (29a3) quien nos aporta la definición más convencional y edulcorada: *Asagnintar os nduine 7 as fili intan asberar uirgilius,* y glosa: *si dicam Virgilium intellego hominem et poetam:* «cuando se dice Virgilio entiendo el hombre y el poeta».

La única explicación que los irlandeses han imaginado carece de todo valor lingüístico, pero involuntaria e inconscientemente revela concepciones religiosas muy antiguas que se traslucen en las etimologías analógicas:

> *Fili graece a filei amat dicitur .i. seircid foglamo. No fi-li .i. fifora aeir 7 li fora molad. No li fial .i. secht ngrad fifed: ollam, anruth, cli, canae, dos, mac fuirmid, focluc* «Fili en griego se dice de *filei amat,* es decir, que ama el estudio, o *fi-li,* es decir, el de la sátira envenenada y hay veneno en el lenguaje; o color de poesía, es decir, los siete grados de poeta...» (véanse páginas 85-88).

Citemos ahora, para ilustrar y complementar lo que precede, un corto extracto del tratado irlandés que describe la enseñanza oficial. Escogemos la edición de Rudolf Thurneysen, *Mittelirische Verslehren, Irische Texte* III, pp. 49-50:

> *Is hí da foglaim na hochtmaide bliadna .i. fiscomarca filed .i. duili berla 7 clethchor choem 7 reicne roscadach 7 laide .i. tenmlaída 7 immas forosnai 7 dichetal do chennaib na tuaithe 7 dindshenchus 7 primscela Hérend olchena fria naisneís do righaib 7 flaithib 7 dagdhoínib. Ar ni comlán in fifi chena, sicut dixit poeta:*
>
> *Nibadúnad cenrígu. ni ba fifi censcéla*
> *nibaingen manib fial. nimaith ciall neich natléga*

«Las enseñanzas de octavo año son las que siguen, a saber, las investigaciones de los filid, los elementos del lenguaje, el *clethchor coem,* el *reicne roscadach,* los cantos, a

saber, el *tenmlaída*, el *immas forosnai*, el *dichetal do chennaib na tuaithe*, las *dindshenchas* y las principales historias de Irlanda para responder a las preguntas de los reyes, de los príncipes y de los hombres de calidad. Pues sin ellas el file no es perfecto, como dijo el poeta:

> No sirve de nada una fortaleza sin rey, no sirve de nada un poeta sin relato;
> No sirve de nada una joven maleducada, no sirve de nada la inteligencia del [que no estudia».

El *cletchchor coem* es la «disposición amable de las vigas», metáfora arquitectónica que designa un estilo bien definido. Al respecto, otro fragmento del tratado (II, 94) alude a la construcción del *Midchuarta*, o «Casa Central», en la que tenían lugar los festines de Tara.

El *reicne roscedach* es un «poema metafórico» o una «rapsodia», una especie de alabanza obligatoria dedicada al *file* mítico Amorgen según el tratado (II, 93). El resto está constituido por los nombres de encantamientos, todos estudiados en el capítulo III (páginas 255 y ss.).

En resumen, entre los celtas, cualquier saber sólo puede ser sacerdotal (cfr. más arriba el apartado sobre el nombre del druida) en cuanto que dispensado o controlado por el druida, y el *file* tiene una importancia incomparablemente mayor que la del simple papel literario del *poeta* latino. El nombre, relacionado con el radical **uel-*, tiene una fuerza y una intensidad extraordinarias que estamos lejos de encontrar en el latín *vultus*, «rostro», (véase Julius Pokorny, *Indogermonisches Etymologisches Wörterbuch*, p. 1136; Ernout-Meillet, *Dictionnaire étymologique de la langue latine*, *op. cit.*, p. 751). Por consiguiente estamos en condiciones de definir:

— el druida que sabe:	**dru-wid-*	(véase más arriba),
— el druida que ve:	**ueleto-s*,	
— el druida que actúa:	**uati-s*	(véase más arriba).

Tal clasificación es tradicional y, por muy germánica y prestada que sea, la *Velleda* de los bructerios representa un aspecto muy característico. El *file* es en efecto el druida en su condición de «vidente».

IV. El nombre del vate

El nombre de los vates celtas está atestiguado en griego en Estrabón (IV,4,4), que se sirve de un nominativo helenizado, convirtiéndolos también a ellos en «sacrificadores e intérpretes de la naturaleza», οὐατεις δὲ ἱερπολοι και φυσιολογοί. Lo encontramos también, en latín esta vez, bajo la forma *votum* en Plinio (*Nat. Hist.*, XXX, 13), en genitivo plural, y por último en nominativo plural *vates* en Lucano (*Pharsalia* I, 448). En Amiano Marcelino (XV, 9) existe un acusativo plural *vatis*.

Este pequeño número de testimonios basta para la exactitud de la forma, la cual es constante, aparte de la aberración cacográfica de la época baja οὐάγεις, «euhages» o «eubages» (véase página 42), y la fantasía neodruídica o neobárdica de los «ovates», irlandés *oibid*, galés *ofydd*, bretón *oviz*, que no es otra cosa que el préstamo celta medieval del nombre de Ovidio (véase Joseph Loth, «Mélanges», en *Revue Celtique*, 1888, 9, p. 276; *Les Mobinogion*, ed. 1913, I, p. 408; véase también el *Royal Irish Academy Dictionary*, NOP, 81).

Por tanto hay que clasificar, para el estudio etimológico:

— en griego:

Nominativo Plural οὐατεις

— en latín:

Nominativo Plural:	*vates,*	
Acusativo Plural:	*vatis,*	
Genitivo Plural:	*vatum.*	

En galo *vatis* corresponde al irlandés *fáith*:

Nominativo Singular:	*fáith, fáid*	(Würzburg 13a23; Milán 64c2),
Genitivo Singular:	*fatho*	(Milán 74d13),
	fátha	(*Lebor na hUidre* 1416),
	fáda	(*Book of Leinster* 8bz),
Nominativo Plural:	*fádi*	(Würzburg 5a1),
	fáithi	(Würzburg 21c5),
	fáde	(*Lebor ha hUidre* 1990),
Vocativo Plural:	*a fáthe*	(*Lebor na hUidre* 177),
Genitivo Plural:	*faithae*	(Würzburg 21b13),
	fáthe	(*Misal de Stowe*, *Thesaurus Paleohibernicus* II, 253, 1),
	fátha	(*Lebor Breacc* 171b5),
	fadi	(*Book of Leinster* 360),
Dativo Plural:	*fáithib*	(Würzburg 13a36).

El significado general aceptado por los autores del *R.I.A. Dictionary* F/1,33, Maud Joynt y Eleanor Knott, es «a seer, prophet, used in wide sense, both of heathen seers and druids and of prophets of scripture» («un vidente, un profeta, usado en sentido amplio, tanto en el de vidente y druida pagano como en el de profeta de la escritura»). La recuperación cristiana del término, que contrasta con el rechazo del nombre del druida, es digna de atención. En el manuscrito Rawlinson B 515, folio 42b2, se dice que el rey David *augtorem esse omnium psalmorum* («era el autor de todos los salmos»), *arbafaith arbafile / forlan dorath inspiruta noib* («pues era adivino, pues era poeta, lleno de la gracia del Esprítu Santo»). Y el empleo de la palabra *fáith* ha arrastrado al de *file*.

En composición, siguiendo el modelo de *bándruí* («druidesa»), *bánfáith* muestra que la carrera profética no estaba en absoluto vedada a las mujeres: *ni hinsa em, Feidelm banfáid a sid Chruachna atamchonnaicse* («esto en verdad no es difícil, soy Feidelm, la profetisa del sid de Cruachan», *Táin Bó Cuálnge*, versión del *Book of Leinster* II, p. 266, folio 56a5-6, líneas 7750-7751). Pero más importante es el compuesto *fáthliaig*, literalmente «adivino-médico», que sirve para designar al médico de Conchobar, Fingen (*Book of Leinster* II, 362-363, folio 89b, líneas 11097, 11099, 11101, etc.).

Así pues, lo que domina en todo esto es la videncia, la predicción o la medicina consideradas como técnicas. Basta señalar las aptitudes profesionales atribuidas a Fingen: *As é sin do ber aithne ar galar in duine tre diaig in tigi imbí d'faicsin no tre na cnet do closstin* («Él tiene el conocimiento de la enfermedad de un hombre al mirar el humo de la casa en la que está, o al oír sus suspiros», Versión Stowe, ed. Windisch, *Irische Texte* V, p. 795, líneas 5507-5509; ed. O'Rahilly, folio 62a, líneas 4514-4515).

El galés ha conservado una palabra límpida: *gwawd* («canto, arte, poesía, elogio, alabanza», *Geirfa Barddoniaeth Gynnar Gymraeg, op. cit.*, pp. 634b-635b). Sólo el bretón está ausente del repertorio léxico.

El origen indoeuropeo no presenta ninguna duda, pero los emparentamientos son sobre todo germánicos: gótico *woths*, inglés antiguo *wodh*, noruego antiguo *odhr* («poseído, inspirado»); inglés antiguo *wods* («canto»), noruego antiguo *odhur* («poesía»), y sobre todo los teónimos *Odhinn* y *Wotan* (cfr. el alemán *Wut* «furor») (S. Feist, *Vergleichen-*

des Wörterbuch der gotischen Sprache, 1939, pp. 572-573). La clave etimológica está en el radical **uat-*: «estar inspirado, poseído (hincharse de cólera)», tal como lo ha definido y traducido J. Pokorny, *op. cit.*, p. 1113. El radical explica en efecto a la vez la actitud y la técnica sagrada del célebre druida Mog Ruith en un momento crucial de *El asedio de Druim Damhghaire*:

> *Tabhur mh'agaidh risin cnoc ar Mogh Ruith ocus tugadh on co hinilldireac 7 co thugad dochoid-sium i muinighin a dhea 7 a cumhachta 7 ro aidhbligh he fein cu nar bhó nemhairdi he anas in cnoc, 7 ro mheduigh a chenn co mba meidether re hardchnoc ara mbiath daire cailli moire, gur ghabhustar uamon cid a muintir fein roime* («Volved mi rostro hacia la colina», dijo Mog Ruith, y se le giró el rostro rápidamente. Cuando estuvo girado, se puso a invocar a su dios y a su poder; aumentó de tamaño hasta alcanzar el de la colina y su cabeza creció hasta alcanzar la talla de una alta colina cubierta de robledales, hasta el punto que su propia escolta se sobrecogía de miedo ante él» (*Revue Celtique* 43, p. 76).

Mog Ruith es un druida poderoso y respetado. Pero si es necesario, actúa como vate, según un procedimiento de metamorfosis mágica que ha demostrado su eficacia y que sería imposible no identificar. Como señor de los elementos, el druida divino tiene el poder de hinchar desmesuradamente su propio cuerpo, como tiene el de aumentar o agotar el agua de un río, un lago o un manantial.

En resumen, y para concluir, el druida que actúa *(*uatis)* es a menudo técnica y teóricamente el mismo que sabe *(*druis)* o que ve *(*ueletos)*. El druida superior reúne en él todas las virtualidades, todas las posibilidades y todas las capacidades del sacerdocio. Esto no cambia nada, por supuesto, del principio de especialización y de las grandes divisiones internas de la clase sacerdotal, pero confirma perfectamente la unidad real del sacerdocio (véase nuestra obra sobre *Le vocabulaire sacerdotal du celtique*, capítulo I. *«Le sacerdoce»*).

V. El nombre del *GUTUATER* galo

En *De Bello Gallico* (VIII, 38), se habla de un sacerdote carnute que César envía al suplicio porque había desempeñado el papel de «provocador» *(concitator belli)*. Se dio el lujo de hacerlo denunciar y detener por sus propios compatriotas y le infligió un suplicio militar: tras golpearlo previamente con varas, es ejecutado con hacha *(adeo ut verberibus exanimatum corpus securi feriretur)*. Lo llama *Gutuater*, nombre que aparece dos veces, en acusativo: *Gutuatrum* y en ablativo: *Gutuatro*.

Pero este nombre de persona es también, como el de *Velleda*, un nombre de función. Esto está confirmado por cuatro inscripciones galorromanas. En una de ellas *Gutuater* es un antropónimo:

- CIL XIII, 1557 en Puy-en-Velay (Haute-Loire), donde se habla de un *Gutuater praefectus colon(iae)*;
- CIL XIII, 11225 en Autun (Saône & Loire), dedicatoria a Augusto y a un *Deo Anvallonaco* por cierto *P. Baneius Thallus Gutuater*.
- CIL XIII, 2585 en Mâcon (Saône & Loire): inscripción bastante larga hecha por un dignitario que se autodenomina *dei Moltini gutuatr(i) Mart(is)*;
- CIL XIII, 11226 en Autun (Saône & Loire), dedicatoria a Augusto y al *Deo Anvalo* por un *C(aius) Secund(us) Vitalis Appa gutuater*.

Esto bastó a D'Arbois de Jubainville (*Les druides y les dieux celtiques à forme d'animaux*, p. 2), para decidir que los *gutuatri* eran los sacerdotes de los galos antes de que éstos se convir-

tiesen al «druidismo» venido de Gran Bretaña. Pero es una pura fantasía. Ahora bien, más importante y significativo es el hecho de que el dedicador de la inscription de Mâcon CIL XIII, 2585, se proclame *gutuater Martis*.

Pues, para poner término a innumerables explicaciones, interpretaciones o comentarios, sólo es necesario constatar que el radical *gutu-* es el del nombre de la palabra en celta (irlandés *gúth* «voz», estrechamente emparentada con el neutro **ghu-tó-n*, que ha dado el nombre de «Dios» en todas las lenguas germánicas, alemán *Gott*, inglés *God*, etc.). Este término no puede ser más que religioso y designa obligatoriamente al druida en su papel de invocador de la divinidad. No es posible observar en el segundo término *-atir* el nombre celta del «padre» (que no está atestiguado ni en galo ni en británico). Éste es mucho más probablemente un sufijo de nombre de agente, que ha desaparecido en el celta normal, pero ha quedado en una expresión fija. Recordemos que la elocuencia es propia de la segunda función, la de Ogmios (véase en detalle nuestro estudio *Le vocabulaire sacerdotal du celtique*, capítulo I, «Le sacerdoce»).

ÍNDICE

PRÓLOGO 5
INTRODUCCIÓN 27

I. EL DRUIDA 35
1. LOS DRUIDAS SEGÚN LOS TEXTOS ANTIGUOS 36
2. LA CONFUSIÓN TERMINOLÓGICA 46
3. DRUIDAS HISTÓRICOS Y DRUIDAS MÍTICOS 49
4. SIGNIFICADO Y VALOR DE LA PALABRA «DRUIDA» 59
5. DEFINICIONES Y DISTINCIONES: DRUIDAS, VATES Y BARDOS 62
6. LA IDEOLOGÍA TRIPARTITA EN IRLANDA Y EN LA GALIA 65

II. EL DRUIDA EN LA SOCIEDAD 77
1. LA JERARQUÍA, LA SELECCIÓN Y LA ENSEÑANZA 77
2. EL SACERDOCIO Y LAS ESPECIALIZACIONES 99
2.1. Sacrificios y sacrificadores 106
2.2. El druida juez 121
2.3. El druida embajador 135
2.4. El druida narrador e historiador 136
2.5. El druida médico 148
2.6. El druida arquitecto 153
2.7. El druida portero 154
3. EL DRUIDA Y LA GUERRA 156
4. EL DRUIDA Y EL REY: AUTORIDAD ESPIRITUAL Y PODER TEMPORAL 161
5. LOS TRES «PECADOS» DEL DRUIDA 181

III. TÉCNICAS RITUALES Y MÁGICAS DE LOS DRUIDAS 187
1. EL «BAUTISMO» DRUÍDICO Y LOS INTERDICTOS. PRESAGIO Y ADIVINACIÓN 188
1.1. El «bautismo» y la nominación 188

1.2. Presagio y adivinación 192
1.3. El interdicto 196
1.4. El juramento 200

2. La magia vegetal y la medicina mágica 204
2.1. El muérdago 205
2.2. Las plantas medicinales 208
2.3. El elixir del olvido 209
2.4. Medicina y sueño. La música 210
2.5. La fuente de la salud 212
2.6. El tejo y la ceguera druídica 216
2.7. La guerra vegetal 220
2.8. El roble, el serbal y el avellano; el tejo y el manzano 223
2.9. La manzana 231

3. El poder de los druidas sobre los elementos 237
3.1. El poder sobre el agua 237
3.2. El agua lustral 239
3.3. La ola profética 241
3.4. El druida, señor del fuego 242
3.5. El viento druídico 246
3.6. El poder sobre la tierra 249
3.7. La niebla druídica 250

4. El encantamiento adivinatorio 255
4.1. El *glam dicinn* 255
4.2. El *imbas forosnai* y el *dichetal do chennaib* 259
4.3. El *teinm laegda*, encantamientos diversos 263
4.4. El *feth fiada* o «don de la invisibilidad» 267
4.5. Las ordalías 269
4.6. El seto del druida. La *devotio* 278
4.7. Irlandés: *cetal*, galo: *cantalon* 280
4.8. El druida en los funerales 281

5. La predicción y la sátira 288
5.1. Ciencia y predicción 288
5.2. La alabanza y la reprobación. La sátira y sus consecuencias 296
5.3. Evocación e interpretación 305

IV. El espacio y el tiempo del druidismo 313

1. El *omphalos* y el *nemeton* 314
1.1. La noción de centro y la realeza suprema 314
1.2. El santuario o *nemeton* 326
1.3. El bosque sagrado 329

2. Las fiestas 333
2.1. *Imbolc*, la fiesta de la primavera 334
2.2. *Beltaine*, la fiesta sacerdotal 335
2.3. *Lugnasad*, la fiesta del rey 342
2.4. *Samain*, fiesta militar y total 359

3. El tiempo y el calendario 372
3.1. El tiempo humano y el tiempo mítico 372
3.2. El calendario 373

V. La doctrina y los orígenes del druidismo 377

1. La escritura 377
1.1. La escritura ogámica 381
1.2. El valor de la escritura 383
2. La inmortalidad del alma. La metempsicosis y la metamorfosis 386
2.1. La metempsicosis 389
2.2. La metamorfosis 392
3. El Otro Mundo y el *Sid* 402
3.1. Las aves del *Sid* 413
3.2. La música divina 419
3.3. El tiempo y la eternidad 423
3.4. El espacio del *Sid* 425
3.5. La perfección del *Sid* 427
4. La orientación 429
4.1. La *dextratio* 430
4.2. La circunambulación 433
4.3. Los cuatro puntos cardinales 435
5. Las islas del norte del mundo 437
6. El cruce de las aguas 451
7. El hombre primordial 461
8. El erizo de mar fósil 471
9. Tríadas y grupos de druidas 475
10. El dios-druida 479

Conclusión 487

Repertorio de los títulos de relatos o de manuscritos medievales irlandeses y galeses 501

Glosario de términos galos, irlandeses y otros 511

Anexos etimológicos 605
I. El nombre del druida 605
II. El nombre del bardo 610
III. La *Velleda* de los bructerios y el nombre de *file* 614
IV. El nombre del vate 616
V. El nombre del *gutuater* galo 618

A través de la historia antigua y la leyenda medieval, de la Galia a la Bretaña insular y a Irlanda, los autores han buscado pacientemente la definición del que era el primer personaje de la sociedad celta, poseedor de una inmensa autoridad espiritual, servidor y representante de las grandes divinidades soberanas: el druida.

Dos capítulos se ocupan de describir al druida en la sociedad, en sus relaciones con el rey y la clase guerrera. La clase sacerdotal de los celtas sólo es comparable con los brahmanes de la India: era necesario describir sus jerarquías y especializaciones: bardos, poetas, adivinos, jueces, coperos, historiadores, arpistas, arquitectos.

Un extenso capítulo estudia las técnicas rituales y mágicas; otro describe las fiestas y los santuarios. El último y más importante se ocupa de las doctrinas, las creencias y las principales concepciones religiosas, desde el no uso de la escritura a la inmortalidad del alma.

Numerosos extractos de textos, clásicos e insulares, han sido minuciosamente elegidos y traducidos. En un terreno difícil como éste, cargado de hipótesis a las que casi siempre hace justicia, este libro monumental ofrece únicamente hechos.

La presente obra incluye además un completo «Repertorio de relatos medievales irlandeses y galeses» así como un extenso (93 págs.) y práctico «Glosario de términos técnicos galos, irlandeses y otros».

Los autores trabajan desde hace bastante tiempo en la misma obra común: FRANÇOISE LE ROUX es especialista en Historia de las religiones; CHRISTIAN-J. GUYONVARC'H, catedrático de estudios celtas en la Universidad de Rennes 2, es especialista en el estudio de los textos irlandeses medievales.